METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

メタルギア ソリッド V ファントムペイン 公式ガイド：ザ ベーシックス

ファミ通
責任編集

METAL GEAR SOLID V : THE PHANTOM PAIN　OFFICIAL GUIDE : THE BASICS

メタルギア ソリッド V ファントムペイン 公式ガイド：ザ ベーシックス

BIG BOSS HISTORY

『BIGBOSS』──世界中の傭兵たちから英雄視される伝説の兵士。米軍の工作員のひとりに過ぎなかった男が、どうしてその名で呼ばれるようになったのか、数多くの栄光と挫折に彩られた彼の軌跡を辿る。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

METAL GEAR SOLID V
GROUND ZEROES
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

64

1964年、ネイキッド・スネークはソ連の科学者を西側に亡命させる「バーチャスミッション」に参加していた。
しかし、第二次世界大戦の英雄にしてスネークの師であるザ・ボスの裏切りにより、作戦は失敗に終わる。
ザ・ボスは、科学者とアメリカ製の新型核弾頭を手土産にソ連に亡命。スネークの前から姿を消す。

その直後、ソ連の領内で新型の核弾頭が使用されたことで、
ソ連はザ・ボスの亡命自体がアメリカの謀略であったのではないかと疑い、米ソ間の緊張は限界まで高まる。
全面核戦争を回避するために、アメリカは裏切り者のザ・ボスを抹殺して潔白を証明することを選択。
「スネークイーター作戦」を発動し、スネークにザ・ボスの殺害を命じる。

スネークは幾多の激闘の果てにザ・ボスを抹殺。彼女を超える者として「BIGBOSS」の称号を得るのだった。

74

師であり恋人でもあったザ・ボスを失ったスネークは、南米で私設軍隊を創設。
軍事教練に励む彼のもとに、パスという少女からコスタリカに駐留する謎の武装組織の排除依頼が舞い込む。

コスタリカでスネークを待っていたのは、ザ・ボスの人格を移植された人工知能（AI）を搭載した、
自動操縦二足歩行型核搭載戦車「ピースウォーカー」だった。
新たな核抑止力を生みだし、権力を手中に収めようとするCIA南米支局長の野望を打ち砕くスネーク。
この騒乱のなかで彼の創設した私設軍隊は兵力を増していき、ついには核武装をするまでに至る。
しかし、私設軍隊の成長は、世界を裏から操ろうとするサイファーという組織の計画に組み込まれていた。

サイファーの工作員だったパスは、増強した私設軍隊を戦力として取り込もうという組織の思惑をスネークに告げ、
彼を従えるためにメタルギアZEKEに乗って戦いを挑むも、敗れて海中に没してしまう。

75

スネークたちのもとに、生死不明だったパスが発見され、キューバの米軍基地に囚われているという報せが届く。
その報せを聞き、パスに想いを寄せるチコという少年が独断で彼女の救出に向かうが、あえなく捕まってしまう。
スネークは、無線でチコからの救援要請を受け、彼とパスを救うために単身キューバへ。

厳重な警戒網をくぐり抜け、見事にふたりの救出に成功するスネークだったが、それは敵の罠だった。
すべてはスネークたちの拠点であるマザーベースから彼を遠ざけるために仕組まれたものだったのだ。

司令官不在のマザーベースを襲撃するサイファー所属の部隊・XOF。
スネークが基地に戻ったときには、すでに周囲は火に包まれ、撤退するしかない状況だった。
脱出用ヘリに乗り込むスネーク。しかし、サイファーの謀略によりヘリは爆発し、彼は重傷を負ってしまう――。

84

瀕死の重傷を負ったスネークは、仲間たちの手により敵の手の届かない病院に担ぎ込まれた。
必死の治療により一命は取り留めるも、長い昏睡状態に陥ってしまう。

9年後、病室のベッドで目を覚ますスネーク。
病院でのリハビリにより少しずつ体力を取り戻していくが、武装集団に襲撃されてしまう。
スネークが目覚めたという情報を得たXOFが、彼を完全に抹消するために部隊を送り込んできたのだ。

XOFによる虐殺が進むなか、スネークは謎の男・イシュメールや旧知のオセロットの助力を得て危機を脱出。
かつての仲間たちと合流し、失われた伝説を取り戻すための戦いを始めるのだった――。

Snake

スネーク

［CV］大塚 明夫

数々の戦いをくぐり抜けてきた伝説の傭兵。
20年前、「スネークイーター作戦」で師であるザ・ボスを抹殺し、「BIGBOSS」の称号を得る。

10年前、ミラーとともに国家に属さない軍隊を組織し、一大勢力へと発展させる。しかし、その1年後、彼らの力を危惧したサイファーという敵対組織の実働部隊・XOFの襲撃を受けて重傷を負ってしまう。

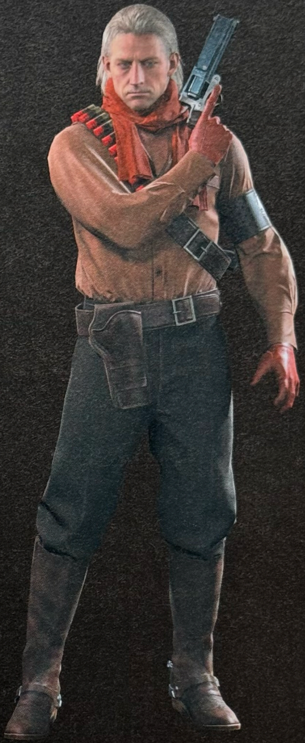
以降、9年間にわたり昏睡状態だったが、ついに目を覚まし、失われた伝説を取り戻すための戦いを始める。頭部には巨大な破片が残されたままであり、それが原因で幻覚を見ることも。

Kazuhira Miller

カズヒラ・ミラー

［CV］杉田 智和

スネークとともに旧マザーベースを築きあげた人物。9年前のXOFの襲撃から生き延びたのち、ダイアモンド・ドッグズを組織して力を蓄えていた。彼の目的は、自分たちを壊滅に追い込んだ敵への復讐を果たすこと。そのためならば、どんな汚れ仕事をも厭わないという強い決意を固めている。

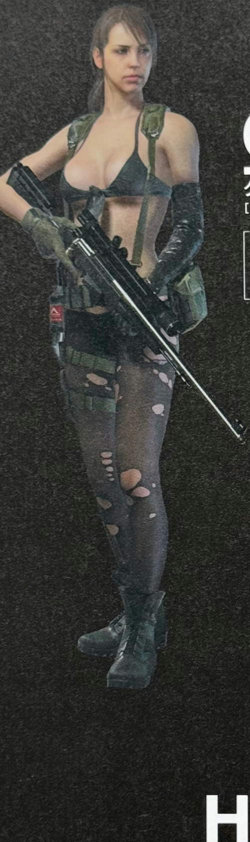


Ocelot

オセロット

［CV］三上 哲

スネークの師であるザ・ボスの息子で、ソ連軍の元少佐。「スネークイーター作戦」でスネークと出会い、ザ・ボスの意志を引き継いだ彼のことをサポートするようになる。昏睡から目覚めたスネークが襲撃を受けた際は、敵から逃がれようとする彼のもとに駆けつけて、逃亡を手助けした。



Quiet

クワイエット

［CV］Stefanie Joosten

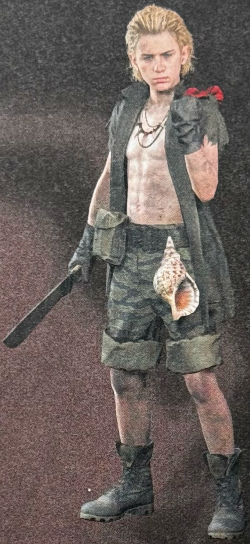
遠距離から標的を確実に仕留める、サイファー所属のスナイパー。目にもとまらぬ速度で移動したり、姿を消すなど、その能力は人間離れしている。言葉をまったく発さないため、彼女がなぜスネークに協力するのか、真意はわかっていない。

Huey

ヒューイ

［CV］田中 秀幸

スカルフェイスの下で巨大二足歩行兵器を開発している、ロボット工学の権威。旧マザーベースの生き残りのひとりで、スネークやミラーとは旧知の間柄。脊髄に異常を抱えており、以前は車椅子で生活していたが、特殊な補助器具を装着することで歩けるようになった。



Eli

イーライ

［CV］本城 雄太郎

アンゴラのとある村を支配する少年兵たちのリーダー。"ホワイトマンバ"の異名で呼ばれており、大人顔負けの身体能力と戦闘技術を有している。大人たちに強い警戒心を持っており、とくにスネークには激しい憎悪を示す。

Code Talker

コードトーカー

［CV］阪 脩

長年にわたり、特殊な微生物に関する研究を続けている老人。高齢により、目からは光が失われているものの、意識はハッキリとしており、深い知性と威厳を讃えている。スネークは、ある病気の原因を探るために彼に接触する。

Skull Face

スカルフェイス

［CV］土師 孝也

9年前に旧マザーベースを襲撃したXOF部隊の指揮官。皮膚が焼けただれており、髑髏のような相貌を持つ。具体的な目的は不明だが、ヒューイや第三の子供と関わりがあるらしく、アフガンやアンゴラで暗躍している。スネークとミラーにとっては復讐を果たすべき宿敵。

Man on Fire

燃える男

［CV］Dave Fouquette

病院でスネークを襲ってきた異形の男。全身が炎に包まれており、銃器による攻撃はほとんど効果がない。身に付けている特殊なスーツは、過去にスネークと死闘を繰り広げたヴォルギン大佐を想起させるが……。

Tretij Rebenok

第三の子供

燃える男とともに病院に現れた不思議な少年。顔はガスマスクで隠されており、つねに宙に浮いて移動している。スカルフェイスに協力しているような行動をとり、スネークの行く先々に現れるが、その真意は定かではない。

Ishmael

イシュメール

顔を包帯で覆った正体不明の人物。XOF部隊の襲撃からスネークを守り、病院からの脱出を援護する。身のこなしから、何らかの戦闘訓練を受けていることが伺えるが、意味深な発言をするなど、その行動には謎も多い。

METAL GEAR SOLID V : THE PHANTOM PAIN
OFFICIAL GUIDE : THE BASICS

Contents

2 BIGBOSS HISTORY
4 CHARACTERS
4 スネーク
5 カズヒラ・ミラー／オセロット
6 クワイエット／ヒューイ
7 イーライ／コードトーカー
8 スカルフェイス／燃える男
9 第三の子供／イシュメール

1 Systems

12 基本教練
16 作戦展開地域の概要
21 ミッションのルール
25 出撃前の準備
28 マザーベース
34 └開発系統図
48 アクション解説
74 潜入指南
79 オンライン

2 Missions

82 実践テクニック
86 メインミッションリプレイ
93 ワールドマップ
96 ミッション攻略
96 └メインミッションデータ
98 Mission0 序章 覚醒
99 Mission1 幻肢
100 Mission2 ダイアモンドの犬
101 Mission3 スペツナズの英雄
102 Mission4 通信網破壊指令
103 Mission5 バイオニクスの権威
104 Mission6 蜜蜂はどこで眠る
106 Mission7 臨時会合を狙え
107 Mission8 進駐戦車隊、東へ
108 Mission9 装甲部隊を急襲せよ
109 Mission10 故郷なき虜囚
110 Mission11 静かなる暗殺者
112 Mission12 裏切りの容疑者
113 Mission13 漆黒の下
114 Mission14 リングワ・フランカ
115 Mission15 赤道のウォーカーギア
116 Mission16 売国の車列
117 Mission17 囚われた諜報員
118 Mission18 ダイアモンドの虜
119 Mission19 ロング・トレイル
120 Mission20 声の工場
122 Mission21 灼熱の空港
123 Mission22 プラットフォーム奪還
124 Mission23 ホワイトマンバ
125 Mission24 目撃者
126 Mission25 小さな反乱者達
127 Mission26 ハント・ダウン
128 Mission27 ルートコーズ
129 Mission28 コードトーカー
130 Mission29 極限環境微生物
131 Mission30 民族浄化
132 Mission31 サヘラントロプス
134 └SIDE OPS データ
158 第二章の紹介

80 ［COLUMN］BEST HIT MGS

※本書の画面写真は、基本的にPlayStation®4版のものです
※本書操作方法は、すべてPlayStation®4版で表記しています
※本書の記事は2015年9月2日発売時点のゲーム内容に基づいております。発売後のアップデートやDLCにより、ゲーム内容が追加・変更される場合があることをご了承ください

1

Systems

METAL GEAR SOLID V : THE PHANTOM PAIN
OFFICIAL GUIDE : THE BASICS

MILITARY DRILL

AREA OF OPERATIONS

MISSION RULE

READY TO GO

MOTHER BASE

ACTION GUIDE

SNEAKING GUIDE

ONLINE PLAY

基本教練
MILITARY DRILL

まずはゲームの基本となる進め方や画面の見方を確認しよう。通常時の画面のほか、何度も目にすることになる情報端末(以下iDROID)の画面について解説していく。

ゲームの進行とおもな目的

本作は敵地へ潜入し、ミッションを完遂することがおもな目的となる。まず、空中司令室(ACC)(以下空中司令室)で装備の変更やミッションの確認などを行おう。準備が整ったら、作戦展開地域へ支援ヘリから降下し、潜入や探索などを進めていく。また、基本的に作戦展開地域内は自由に移動できるため、資源や薬効植物といった取得物(→P17)を見かけたら収集していこう。取得物やミッションなどで得た報酬をもとに、自分たちの基地となるマザーベースを発展させ、装備や機能の強化・向上を進めていくのだ。

▲ゲーム開始直後はイシュメールの指示にしたがって進むことになる。ここで基本的な操作を覚えておこう。

ゲームの基本的な流れ

空中司令室(ACC)

ミッションの概要の確認のほか、装備やタクティカル・バディ(→P26)の変更などを行える。まずはここでミッションへ挑む準備を整えよう。

作戦展開地域へ降下　→P16

支援ヘリの降下地点を選択後、広大なマップへと降り立つ。降り立ったさきのマップはミッションの舞台となるだけでなく、自由に探索することも可能だ。

ミッションの遂行　→P21

メインミッション(→P21)やSIDE OPS(→P23)といった作戦を遂行する。クリアすると報酬を獲得できるほか、ストーリーも進む。

マザーベースの拡張　→P28

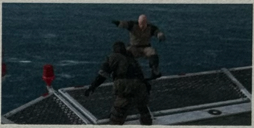
ミッションを進めることで、ダイアモンド・ドッグズの基地となるマザーベースを拡張できる。優秀なスタッフを配置し、さらなる増強を目指していこう。

ゲームオーバーの条件

操作キャラクターや敵には「体力」や「スタミナ」というパラメータが存在する。このパラメータは一部の強敵以外は画面上には表示されず、体力が0になると死亡し、スタミナが0になった場合は睡眠や気絶状態となり、一定時間無力化できる仕組みだ。操作キャラクターが死亡するとゲームオーバーとなるが、メインミッション中やマザーベース内では、時間切れなどの要因でゲームオーバーになることもある。なお、3回連続でゲームオーバーになると、チキンキャップという装備を着用するかどうかを選べる。これを付けた場合は、クリア評価時のランク（→P22）がA以下になるかわりに、敵に見つかってしまったときに3回まで見逃してもらえるようになる。

ゲームオーバーになるおもな条件

- 操作キャラクターが死亡する
- メインミッションで捕虜が死亡するなどして目的達成が不可能になる
- マザーベースでスタッフを殺害する



▲マザーベーススタッフを海に投げ込むとゲームオーバーになってしまう。

画面の見方

キャラクターを操作して移動している際は画面上に表示される情報は少なく、プレイに集中できるようになっている。ただし、マザーベースからの報告や、補給物資の到着地点などがあると、状況に応じてさまざまな情報が追加で表示される仕組みだ。なかでも敵に見つかりそうなときや敵から攻撃を受けたときに表示されるインジケータは攻略のしやすさに直結するため、見方をしっかり覚えておきたい。

画面の見方

通常時

武器構え時

❶補給物資の降下ポイント
指定した補給物資（→P77）の降下地点。数値は自分との距離を示す。

❷マーカー
iDROIDでマーカーを設置した地点。付近に到着すると自動的にマーカーが解除される。

❸マーキングした敵
マーキングした敵（→P51）。数字は操作キャラクターとの距離を表す。

❹支援ヘリの降下地点
支援ヘリを要請したときに降下する予定地点（以下ランディングゾーン）。数値は操作キャラクターとの距離を示す。

❺操作キャラクター
現在操作しているキャラクター。

❻マザーベースからの報告
ミッションの情報やマザーベースで行われたことの告知などのメッセージが表示される。

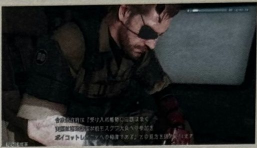
❼装備中の武器
現在装備している武器。銃器の場合は右下に弾数を示す数字が「30／240」のように表示され、左側が銃に装填されている弾数、右側が残りの携行弾数を示す。

❽インジケーター
こちらに気づきそうな敵や、攻撃してきている敵の方向を示す。色によって意味が異なり、白の場合はこちらに気づきそうな敵がいることを、赤の場合は攻撃してきた敵の方向を表す。

❾照準
武器を構えているときに表示される照準。武器から発射される弾が飛んでいく方向を示し、照準の枠が広いほど着弾位置がぶれやすいことを示す。

情報端末（iDROID）の使い方

操作キャラクターが持つiDROIDでは、3つのモードからマップの表示、各種情報の確認、マザーベースへの指示などができる。OPTIONSボタンを押すかタッチパッドの右下をタッチすると起動でき、イベント中以外のほとんどの場面で使用可能だ。ただし、使用中も時間は経過するため、戦闘中の使用は控えたい。なお、一部のコマンドは空中司令室でのみ利用可能だ。

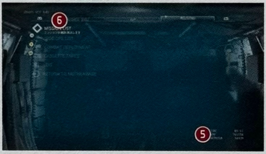


▲空中司令室で△ボタンを押すと、すぐにカセットテープを再生できる。

iDROIDの見方

MAP

MISSIONS



MOTHER BASE

❶マップ
マップ上のカーソルの地点で◎ボタンを押したときに行うコマンド。各コマンドの詳細は右ページ参照。

❷アクションメニュー
情報端末で行えるコマンド。各コマンドの詳細は右ページ参照。

❸マップメニュー
マップの表示形式。地形が簡易表示された「地図モード」と、実際の映像に近い「航空写真モード」があり、それぞれ北をマップの上側基準とした「ノーズアップ」と操作キャラクターが向いている方向をマップの上側とした「ヘッドアップ」がある。切り替えは方向キーの左右で変更可能。

❹敵警戒状況
プレイヤーに対する敵の警戒状況。各アイコンの意味は76ページ参照。

❺TIME、GMP、HEROISM
TIMEはゲーム内の時刻、GMPはマザーベースの経済状態を表す数値でゲーム内の通貨のようなもの、HEROISMは英雄度（→P78）を示す。

❻コマンド
iDROID画面で選択できるコマンド。詳細は右ページ参照。

❼プレイヤーの基本情報
ESPI. RankはエスピオナージレーティングPF（→P79）、PF RankはPFレーティング（→P79）を示す。また、左下の数値はスタッフの総人数、右下の数値は建設済みのプラットフォームの数を示す。

❽基地情報
マザーベースの各班に配置している人数や、班のレベル。方向キーの左右でそれぞれの班の機能の情報へ切り換えられる。班機能の詳細は28ページ参照。

アイコンの意味

燃料資源	ブラックキャロット	ハオマ	敵の位置
生物資源	ゴールデンクレセント	トイレ	捕虜の位置
コモンメタル	タラゴン	ゴミ箱	野生動物
マイナーメタル	アフリカンピーチ	固定兵器	ランディングゾーン
プレシャスメタル	ジギタリス（プルプレア）	操作キャラクター	地雷
ワームウッド	ジギタリス（ルテア）	タクティカル・バディ／車輌	クラック

◆MAPモードで選択できるコマンド

コマンド	内容
支援ヘリ	降下地点を指定して支援ヘリの派遣を要請する
マーカー全解除	現在付けているマーカーをすべて解除する
マーカー設置／解除	マップの好きな場所にマーカーを設置できる。すでに設置されている場所を選択した場合は解除される
弾薬／フルトン回収装置補給	投下地点を指定して武器の弾薬や消費した携行品の補給を要請する。ただし、補給するものに対応した使用コスト分のGMPやリソースを消費する

◆MISSIONモードで選択できるコマンド（赤字のコマンドは空中司令室でのみ利用可能）

コマンド	内容
SUPPLY DROP	弾薬や装備品の補給、車輌の派遣を要請する
BUDDY SUPPORT	タクティカル・バディ（→P26）の派遣を要請、または帰還などを指示できる。タクティカル・バディがクワイエットの場合のみ、拠点の偵察や狙撃支援の指示を出すことができる
FIRE SUPPORT	指定地点への砲撃やスモーク散布、睡眠ガス等の支援要請を行う
HELICOPTER	支援ヘリに指定地点への派遣、移動などを行う
MISSION LIST	受注できるミッションのリストを確認する
SIDE OPS LIST	達成可能なSIDE OPSのリストを確認する
COMBAT DEPLOYMENT	派遣ミッションへスタッフの派遣ができる
CASSETTE TAPES	カセットテープの確認や再生ができる
LOG	無線や会話の内容などの履歴を確認できる
RETURN TO MOTHERBASE	マザーベースへ帰還する

◆MOTHER BASEモードで選択できるコマンド（赤字のコマンドは空中司令室でのみ利用可能）

コマンド	内容
REWARDS	派遣ミッション（→P23）やFOBミッション（→P24）で得た報酬を受け取る
CUSTOMIZE	武器のカスタマイズ（下記参照）や支援ヘリの武装やカラーリングの変更などができる
DEVELOPMENT	武器や携行品などを開発する
RESOURCES	資源、薬効植物、車輌などの保有数の確認と売却ができる
STAFF　MANEGEMENT	スタッフの管理を行う
BASE FACILITIES	プラットフォームの増設（→P29）やFOBの建設を行う
SECURITY SETTINGS	FOBミッションにおける警備方針を設定する（→P24）
PF RATING	PFレーティングの確認やポイントの交換を行う（→P79）
DATABASE	野生動物（→P18）や、取得物などの情報を確認できる

FILE:01

武器のカスタマイズでより自分好みの武器に改良！

マザーベースの開発研究班にスキル「マスターガンスミス」を持っているスタッフがいると、iDROIDのMOTHER BASEモードから「CUSTOMISE」を選択して武器のカスタマイズができる。これによってもとの武器をベースに、パーツを付け替えられ、オリジナルの武器を作れるのだ。「マスターガンスミス」のスキルを持つスタッフはSIDE OPS「109-新・伝説のガンスミス回収」（→P153）で捕虜を救出すると仲間にできる。なるべく早く仲間にして、カスタマイズをできるようにしておこう。

▲とくに有用なのはスナイパーライフルにサプレッサーを付けること。銃声を抑えられるため、敵に発見されにくくなる。

作戦展開地域の概要
AREA OF OPERATIONS

探索や潜入をする作戦展開地域の紹介と、敵の拠点などで入手できる資源や設置されている設備などの解説を行っていく。18ページでは各エリアで保護できる動物の種類も紹介しよう。

作戦展開地域の種類と移動方法

作戦の舞台となる作戦展開地域は大きく分けて下の3つがあり、これらはストーリーを進めることで開放されていく。空中司令室からアフガニスタン：カブール北方とアンゴラ・ザイール国境地帯へ移動したい場合は、各作戦展開地域に対応するミッションを受注すればいい。このとき目的の場所が地続きの場合は陸路でも移動できる。マザーベースへ移動したい場合は、「RETURN TO MOTHERBASE」を選択しよう。

▲空中司令室から移動する際は、降下する地点を指定する。

エリアの種類

アフガニスタン：カブール北方

乾いた大地と切り立った崖が多い。ふたつ目のメインミッション「01-幻肢」からこのエリアへ行けるようになる。

アンゴラ・ザイール国境地帯

アフリカ大陸の二国間の国境付近。草木や緑が多く、いくつかの渓谷が存在する。ストーリーの中盤から移動できるようになる。

マザーベース

セーシェル近海に作られたダイアモンド・ドッグズの基地。さまざまなイベントやSIDEOPS（→P23）が発生する。

時間経過で昼夜や天候が変化する

プレイ中は現実の時間が約4秒経過するにつき、ゲーム内の時間が1分経過する。時間の経過とともに昼夜が切り替わり、天候が変化していく仕組みだ。基本的に夜間は視界が悪く、睡眠をとる敵がいるため、昼間よりも拠点に潜入しやすい。霧、雨、砂嵐などの天候の変化は、自分だけでなく敵の視覚や聴覚に影響をおよぼす。画面や音で敵を発見するのが難しくなる代わりに、敵からも見つかりにくくなるのだ。

天候の種類

晴れ／曇

視界が良好で周囲を見渡しやすい状態。曇りの場合は雨に発展する可能性がある。

霧

霧が立ちこめて視界が遮られる。敵が視覚でこちらを発見できる距離が大幅に短くなる。

雨

雨が降って音をかき消す。足音などを発したとき、敵が気づく距離が約半分になる。

砂嵐

激しい砂嵐。視界を遮られるほか、強風の影響で敵は物音にほとんど気づかなくなる。

取得物の種類

拠点や村落、草むらなどではさまざまなアイテムを取得できる。マザーベースの発展や装備の開発には、資源や薬効植物、開発資料が必要なため、これらを見かけたらできるだけ拾っておこう。資源は5種類、薬効植物は8種類が存在し、拾う際に表示されるマークやマップ画面で表示されるアイコンで種類を判別することができる。なお、作戦展開地域上の取得物は、開発資料やカセットテープといった特殊なもの以外は、一度入手したり破壊しても、ミッションをクリアしていくと復活する仕組みとなっている。

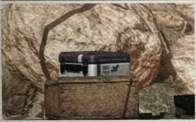
資源と薬効植物の種類

種類	名称
資源	燃料資源
	生物資源
	コモンメタル
	マイナーメタル
	プレシャスメタル
薬効植物	ワームウッド
	ブラックキャロット

種類	名称
薬効植物	ゴールデンクレセント
	タラゴン
	アフリカンピーチ
	ジギタリス(プルプレア)
	ジギタリス(ルテア)
	ハオマ

作戦展開地域で取得できるもの

加工済み資源



アタッシュケースに収められている資源。印字されたマークで資源の種類がわかる。

未加工の資源が入ったコンテナ

未加工の資源(→P28)のコンテナ。フルトン回収(→P62)でのみ回収可能。

ダイアモンドの原石

GMPに変換できる。小さいものは1万、大きい物は10万GMPに変換される。

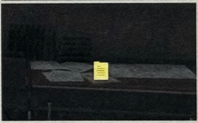
薬効植物

おもに麻酔銃や薬の開発に用いられる。特定の武器を補給する際にも消費する。

カセットテープ

音声を再生できるカセット。ラジカセで再生中のものは近づくと音声が聞こえる。

インテリジェンス・ファイル



作戦の遂行に役立つ情報を得られ、目的地がマーカーで表示される。

開発資料

武器や携行品を開発するために必要な資料。SIDE OPSのクリアに関わるものもある。

ポスター

ダンボールに貼り付けられるポスター。特定の敵の注意を引くことができる。

送り状

貨物の送り先が書かれた紙。ダンボール配送(→P78)時に必要となる。

武器/弾薬

敵が落とした銃器や建物の中に配置されたものを入手できる。

固定兵器

迫撃砲や対空機関砲などの固定兵器。フルトン回収で入手できる。

車輌&ウォーカーギア

四輪駆動車や戦車、ウォーカーギアなどの乗り物(→P27)。フルトン回収で入手可能。

野生動物の保護

野生動物を保護するとGMPを獲得できたり、英雄度（→P78）が上昇する。野生動物には希少度を示す「レアリティ」があり、UR＞SR＞R＞UC＞Cの順で保護時に得られるGMPが多くなる仕組みだ。野生動物を保護するには気絶や睡眠状態にしたあと、◎ボタン長押しで拾ったりフルトン回収（→P62）すればいいのだが、なかには直接保護できない野生動物もいる。それらはCAPTURE CAGE（→P60）を仕掛けて保護しよう。

野生動物の生息場所（CAGEはCAPTURE CAGEでのみ保護できる動物）

アレチネズミ C

生息場所：アフガニスタン：カブール北方全域
アンゴラ・ザイール国境地帯全域

オオミミハリネズミ UC

生息場所：アフガニスタン：カブール北方全域

ヨツユビハリネズミ UC

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯全域

アフガンナキウサギ R

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 セラク発電所周辺

ワタリガラス C

生息場所：アフガニスタン：カブール北方全域
アンゴラ・ザイール国境地帯全域

ナキサイチョウ C

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯全域（メインミッション「15-赤道のウォーカーギア」「16-売国の車列」遂行中※）

ナベコウ R

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 ウィアロ村落の東側一帯（メインミッション「21-灼熱の空港」遂行中※）

コウノトリ UC

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 アブ・シャファフ遺跡周辺（メインミッション「11-静かなる暗殺者」遂行中※）

ジェフティ UR

生息場所：?????

シロエリハゲワシ C

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 サハライ村落周辺（メインミッション「8-進駐戦車隊、東へ」「10-故郷なき虜囚」遂行中※）

ミミヒダハゲワシ C

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 クンゲンガ採掘所の北西（メインミッション「13-漆黒の下」「18-ダイアモンドの虜」「25-小さな反乱者達」「27-ルートコーズ」※）

ゴマバラワシ R

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 蛇の口（ムノコ・ヤ・ニョカ）駐屯地周辺（メインミッション「19-ロング・トレイル」「24-目撃者」「26-ハント・ダウン」遂行中※）

カラクルヒツジ C

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 中央一帯に広く生息

カシミヤヤギ C

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 アブ・シャファフ遺跡周辺、シャゴ村落の東側など

ヌビアン C

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 中央一帯に広く生息

ボーア C

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 中央一帯に広く生息

ノロバ C

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 南西一帯に広く生息

グラントシマウマ C

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 中央一帯に生息

オカピ SR

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 01：キジバ野営地 北西監視所の西

タイリクオオカミ C

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 北側一帯から中央にかけて広く生息

リカオン R

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 ンフィンダ油田周辺、蛇の口（ムノコ・ヤ・ニョカ）駐屯地周辺

ヨコスジジャッカル C

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 中央一帯に広く生息

※ 該当ミッションで直接出会える。なお、該当ミッション以外でもCAPTURE CAGEによる捕獲は可能。

アヌビス
SR

生息場所：?????

ヒグマ
R

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 15：ウィアロ村落 北西監視所の北

カシミールヒグマ
SR

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 11：ワンディ集落北西監視所の北
（SIDE OPS「伝説のヒグマ」でのみ出現）

オブトサソリ
CAGE C

生息場所：アフガニスタン：カブール北方全域

ダイオウサソリ
CAGE C

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯全域

ナンダ
CAGE UC

生息場所：アフガニスタン：カブール北方全域

ブラックマンバ
CAGE UC

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯全域

ツチノコ
CAGE UR

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 02：クンゲンガ採掘場 北東監視所の東

レインボーアガマ
CAGE UC

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯全域

ナマクアカメレオン
CAGE R

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 22：ノヴァ・ブラガ空港跡 南監視所周辺など

ヒョウモントカゲモドキ
CAGE C

生息場所：アフガニスタン：カブール北方全域

ニシアフリカトカゲモドキ
CAGE C

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯全域

アフリカウシガエル
CAGE R

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 ングンバ工業団地 西監視所周辺など

ヨツユビリクガメ
CAGE UC

生息場所：アフガニスタン：カブール北方全域

ヒョウモンリクガメ
CAGE UC

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯全域

ベヒシュタインホオヒゲコウモリ
CAGE C

生息場所：アフガニスタン：カブール北方全域

ケープハイラックス
CAGE R

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 キジバ野営地の北

キノボリセンザンコウ
CAGE SR

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 18：ノヴァ・ブラガ空港跡 東監視所の西

スナネコ
CAGE R

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 ラマー・ハーテ宮殿の南東

カラカル
CAGE SR

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 ヤーオ・ウヴ補給基地の南東

アフリカジャコウネコ
CAGE SR

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 04：バンペベ農園 南西監視所の南東

ヌママングース
CAGE SR

生息場所：アンゴラ・ザイール国境地帯 キジバ野営地の南

アカギツネ
CAGE R

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 ワクシンド分屯地周辺、25：ジャコ村落 東監視所周辺

ブランフォードギツネ
CAGE SR

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 04：アブ・スアフフ遺跡 東監視所の北西

ラーテル
CAGE SR

生息場所：アフガニスタン：カブール北方 04：アブ・スアフフ遺跡 東監視所の南など

設備の種類と役割

拠点には固定武器だけでなく、監視カメラや照明など、以下で紹介する設備が設置されている。これらは敵側の設備ではあるが、ゴミ箱やトイレ、ドラム缶のように、プレイヤー側に有利に働くものも多い。

潜入をたやすくなるためにこれらの設備を破壊することもあるが、銃声や爆発音を発生させるため、敵にこちらの存在を気取らせてしまうことになる。破壊の際は、気づかれても問題はないか状況を確認してから実行しよう。なお、対空レーダー以外の施設は破壊後機能停止状態となるが、ミッションをクリアしていくと復旧する。

▲設備の破壊にはスコープ付きの銃や爆弾が有効。麻酔弾やゴム弾を撃ち出す銃では、照明や地雷しか破壊できない。

おもな設備と効果

監視カメラ

建物に設置されているカメラ。見つかると即座に戦闘態勢（→P74）になってしまう。

ガンカメラ

監視カメラと同様の機能を持つうえ、こちらを発見したあとは銃撃も行う。

照明

夜を照らす光源で多くの種類がある。光の範囲に入ると敵に発見されやすくなる。

アンテナ

通信機のアンテナ。付近のアンテナをすべて破壊すると敵の通信を遮断できる。

対空レーダー

破壊することで、対空レーダー付近のランディングゾーン（→P21）が使えるようになる。

電源

オフにする、または破壊すると付近の照明や監視カメラなどが機能停止する。

通信機

破壊すると敵の通信を遮断できる。こちらを壊せば、アンテナを破壊する必要はない。

ゴミ箱

一時的に身を隠せる。また、敵を無力化させて中に隠しておくこともできる。

トイレ

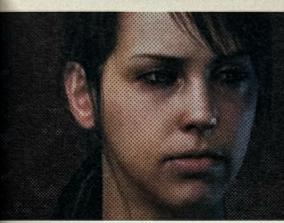
ゴミ箱と同様、身を隠す際に使えるほか、気絶や死亡した敵を隠すことができる。

地雷

おもに拠点付近に仕掛けられており、赤い光が表示されている範囲に入ると爆発する。

赤いドラム缶／燃料タンク

火器で攻撃すると爆発を起こし、その周囲へ大ダメージを与える。



ミッションのルール
MISSION RULE

ミッションは大きく分けて4つのタイプがある。
それぞれのルールを把握して、
効率よくクリアするための準備を整えて挑もう。

メインミッション

「メインミッション」とは、iDROIDのMISSIONモードで「MISSION LIST」から受注できるもののことで、クリアするとストーリーが進行していく。受注したときの状況で、下のように始まり方が異なるので覚えておこう。なお、空中司令室からミッションを受ける場合は「フリー」という項目を選ぶことができ、これを受ければ作戦展開地域を自由に探索することが可能だ。

▲メインミッション中はミッション領域が設定され、出ると失敗となる。

メインミッションの始め方

空中司令室から受注する場合

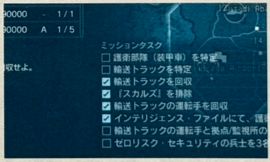
iDROIDでメインミッションを選択したら、ランディングゾーン（降下地点）を決める。出撃準備画面（→P25）のあとメインミッションが開始され、支援ヘリで降下する。

作戦展開地域から受注する場合

メインミッションを選択してもすぐに作戦は始まらず、画面に表示されているミッション開始地点に到着するとiDROIDに情報がダウンロードされ、ミッション開始となる。

メインミッションの目的とクリアまでの流れ

メインミッションの目的は拠点にある設備の排除、捕虜の救出などさまざまだが、指定された目的を達成するだけではクリアとはならず、最終的にミッション領域外に出ることでクリアとなる。その際、地上での移動だけでなく、支援ヘリで空中司令室にもどっても問題ない。また、メインミッションには「ミッションタスク」というものがあり、満たす必要がないものはクリア評価などに影響するやり込み要素となっている。



▲ミッションタスクはミッション選択画面で確認できる。

メインミッションの流れ

作戦開始

メインミッションが始まると、オセロットやミラーといったキャラクターから通信が入り、現在の状況や目的を説明してくれる。

目的を達成

目的地で情報を集めるなどして目的を達成する。そのあとはヘリで脱出するか、陸路で作戦エリアの外へと移動しよう。

ミッション領域外へ脱出

ミッション領域外へ出ればミッションはクリアとなる。その後はストーリーが進み、クリア評価（→P22）が行われる。

クリア評価の決まり方

メインミッションをクリアすると、ミッション中の行動や、経過した時間などでスコアが計算され、それに応じたクリアランクが表示される。ランクは**S>A>B>C>D>E**の6段階があり、これによって英雄度（→P78）が変化する仕組みとなっている。なお、クリア時の報酬で得られるGMPはスコアが高いほど多くなるため、できるかぎり高いスコアを狙ってクリアしたい。

◆ クリアランクと必要スコア

クリアランク	スコア
S	130000以上
A	100000〜129999
B	60000〜99999
C	30000〜59999
D	10000〜29999
E	0〜9999

◆ クリア評価時のスコアが増減する要素

カテゴリ	評価項目	内容	スコア増減
プレイ評価	評価時間	クリアまでにかかった時間	早いほどスコアが高まる（→P97）
	敵戦闘態勢数	メインミッション中に敵が戦闘態勢になった回数	1回につき−5000
	被弾数	敵から攻撃を受けた回数	1回につき−100
	タクティカル・テイクダウン数	CQC、首絞め、義手での攻撃で気絶、ホールドアップなどで無力化する。敵を遠距離からヘッドショットで倒す	1回につき+1000
	ヘッドショット数	ヘッドショット（→P52）を成功（1体につき1回まで）	1回につき+1000
	命中率	そのミッションでの射撃の命中率	できるだけ多くの敵を高い命中率で倒すほど高まる
	無力化数	敵を無力化した回数によって得られるボーナス	1回につき+200
	マーキング数（敵／捕虜）	敵兵、捕虜をプレイヤーの操作でマーキングした数（タクティカル・バディがマーキングしたものは除く）	1回につき+30
	有効尋問数	尋問した際に有効な情報が得られた回数	1回につき+150
	捕虜回収数	捕虜を救出した数	ひとりにつき+5000
ボーナス	ミッションタスクによるボーナス	特定のミッションタスクをクリアする（最大2種類）	ひとつにつき+5000※
	ノーリトライ	リトライを一度もせずにクリア	+5000〜15000
	非殺傷	敵兵をひとりも殺傷せずにクリア	+5000
	ノーリフレックス	一度もリフレックス・モードを（P76）発動していない	+10000
	敵戦闘態勢ゼロ	一度も敵が戦闘態勢にならずにクリア	+5000〜15000
	完全ステルス非殺傷	非殺傷、ノーリフレックス、敵戦闘態勢ゼロをすべて満たす	+20000〜60000
	痕跡ゼロ	完全ステルス非殺傷を満たしたうえ、以下の行動をしない 1 CQCを含む一切の攻撃行動を行わない（CQCの空振りはOK） 2 警戒態勢、捜索態勢にならない 3 補給を受けない 4 クリアランクが変動する行動（試作型ステルス迷彩の使用、支援ヘリへの攻撃要請など）をしない	+100000〜300000

※ 基本的には該当するミッションタスクひとつにつき+5000だが、一部のメインミッションではそれ以上にスコアが増える場合もある。

クリア時の称号の決まり方

クリア評価時は、必ず動物を模した称号が付与される。全26種類あり、過去3回のメインミッションのプレイ内容に応じて決定される仕組みで、大まかな条件はiDROIDの「ENCYCLOPEDIA」の「称号」で確認できる。例えば、CQCを多用しつづけているとBEARが、クワイエット（→P26）が活躍すればBUTTERFLYの称号を得られるのだ。称号を得るとエンブレムのパーツを獲得できるため、コンプリートを目指してほしい。

◆ 称号の種類

CHICK	BEAR	DOBERMAN	HOG	WHALE
CHICKEN	OCTOPUS	RAVEN	HOUND	BAT
FOXHOUND	MANTIS	WOLF	BUTTERFLY	
FOX	BEE	SHARK	OSTRICH	
EAGLE	SCORPION	ORCA	TORTOISE	
PUMA	PIRANHA	SPIDER	HAWK	

SIDE OPS

SIDE OPS(サイドオプス)は作戦展開地域を自由に移動しているときに行える小規模なミッション。受注する必要はなく、マップ上に青い円で表示されたSIDE OPSの対象エリアに入ることで自動的に始まる。目的を達成した瞬間にクリアとなるためメインミッションと違って脱出の必要はない。なお、目的を果たす前にSIDE OPSの対象地点から離れすぎてしまうとリセットされ、最初から目的を達成し直す必要がある。

SIDE OPSのルール

- マップ上に青い円で表示された範囲に入ると開始され、目的を達成した時点で報酬が得られる
- メインミッションの発生条件になっているSIDE OPSもある
- 回収対象のターゲットが死亡した場合は、空中司令室への移動などで復活する
- 一部のSIDE OPSはクリア後に再度プレイが可能

派遣ミッション

派遣ミッションはマザーベースの戦闘班のスタッフ(→P28)を派遣して報酬を得るミッション。派遣するスタッフは、ミッション受注時に自動的に編成された隊から選択できるが、自分で編成することも可能だ。この際、ミッションの成功率が表示されるが、これは敵の戦力よりこちらの戦力が上回っていれば高くなる仕組みになっている。派遣したあとはミッションごとに決められた時間経過後に帰投し、成功時に報酬を得られる。

派遣ミッションのルール

- 戦闘班のスタッフを派遣して、成功すると報酬を得られる
- ミッションごとに決められた時間が経過すると成功、失敗の報告を受けられる
- 車輛やウォーカーギア、固定兵器などが必要なミッションもある
- 派遣したスタッフや車輛などは死亡、または破壊される可能性がある

派遣ミッションの種類

派遣ミッションには「ランダム」「シーケンシャル」「レスポンス」の3種類があり、ミッションの出現条件や内容が異なっている。ランダムはその名のとおり自動的に発生するミッションで、クリアするごとにランダムミッションからいずれかがリストに追加される。シーケンシャルはストーリー進行に応じて開放されていくもので、開発設計図などの取得物を報酬で入手できるものだ。レスポンスについては、ルールが複雑なため、24ページで詳しく紹介している。

おもなランダムの派遣ミッション

ミッション名	おもな報酬
要人警護	志願兵、GMP
拠点防衛	志願兵、GMP
部隊排除	志願兵、GMP
拠点制圧	志願兵、GMP
技術供与	志願兵、GMP
共同開発	志願兵、GMP
近海開発	資源、GMP
遠洋開発	志願兵、資源、GMP

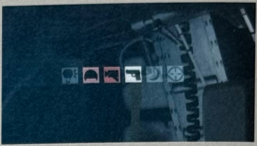
ミッション名	おもな報酬
復興支援	志願兵、資源または薬効植物、GMP
物資輸送	志願兵、資源または薬効植物、GMP
人材勧誘	志願兵、GMP
人材募集	志願兵(多め)、GMP
医療支援	薬効植物、GMP
植物採集	薬効植物、GMP

おもなシーケンシャルの派遣ミッション

ミッション名	受注可能時期	報酬
封鎖部隊突破	1-幻肢クリア後	志願兵、[GEIST P3]開発資料、ジギタリス(プルプレア)、GMP50000
DMZ回復	1-幻肢クリア後	志願兵、[WU S333]開発資料、いずれかの資源、GMP80000
コルタン鉱山奪取	1-幻肢クリア後	志願兵、エンブレムパーツ、薬効植物、GMP100000
残存勢力掃討	1-幻肢クリア後	志願兵、[ZE'EV]開発資料、いずれかの資源、GMP140000
包囲網突破	6-蜜蜂はどこで眠るクリア後	志願兵、エンブレムパーツ、いずれかの資源、GMP180000
タンカー解放	6-蜜蜂はどこで眠るクリア後	志願兵、[FB MR R-LAUNCHER]開発資料、薬効植物、GMP240000
大統領護衛	6-蜜蜂はどこで眠るクリア後	志願兵、エンブレムパーツ、いずれかの資源、GMP300000
民間人脱出幇助	12-裏切りの容疑者クリア後	志願兵、エンブレムパーツ、薬効植物、GMP320000
難民キャンプ防衛	12-裏切りの容疑者クリア後	志願兵、エンブレムパーツ、いずれかの資源、GMP360000
新型機破壊	12-裏切りの容疑者クリア後	志願兵、[AM MRS-71 RIFLE]開発資料、薬効植物、GMP400000
越境部隊撃退	12-裏切りの容疑者クリア後	志願兵、エンブレムパーツ、いずれかの資源、GMP420000
港湾施設攻略	16-売国の車列クリア後	志願兵、[LPG-61]開発資料、薬効植物、GMP450000
核濃縮プラント破壊	20-声の工場クリア後	志願兵、[HAIL MGR-4]開発資料、いずれかの資源、GMP450000
麻薬組織征圧	20-声の工場クリア後	志願兵、エンブレムパーツ、薬効植物、GMP450000

レスポンスの派遣ミッション

プレイヤーが特定の行動をしつづけると、報復の連鎖（→P76）により敵の装備が強化されたり、拠点に設備が追加されていく。この状態はiDROIDのマップ画面の右上で確認できる。右の写真のようにアイコンが点灯している場合は、敵の装備の補給や設備増強の妨害をする派遣ミッションが発生し、強化された敵の弱体化ができるようになるのだ。



▲写真のように赤く点灯しているアイコンは警戒レベルが高いことを示す。

レスポンスの派遣ミッション

ミッション名	内容	報酬
保管庫破壊（ガスマスク）	クリア後、ガスマスクを装備した敵が減る	燃料資源、生物資源、コモンメタル、GMP20000
保管庫破壊（ヘルメット）	クリア後、ヘルメットを装備した敵が減る	ジギタリス（ルテア）とハオマを除く薬効植物、GMP20000
輸送部隊強襲（監視カメラ）	クリア後、拠点に設置された監視カメラが減る	燃料資源、生物資源、コモンメタル、GMP20000
輸送部隊強襲（デコイ）	クリア後、拠点に設置されたデコイが減る	ジギタリス（ルテア）とハオマを除く薬効植物、GMP20000
軍需工場破壊（指向性地雷）	クリア後、拠点に設置された地雷が減る	燃料資源、生物資源、コモンメタル、GMP20000
軍需工場破壊（暗視ゴーグル）	クリア後、暗視ゴーグルを装備した敵が減る	ジギタリス（ルテア）とハオマを除く薬効植物、GMP20000
保管庫破壊（ショットガン）	クリア後、ショットガンを装備した敵が減る	燃料資源、生物資源、コモンメタル、GMP20000
輸送部隊強襲（マシンガン）	クリア後、マシンガンを装備した敵が減る	ジギタリス（ルテア）とハオマを除く薬効植物、GMP20000
保管庫破壊（ボディアーマー）	クリア後、ボディーアーマーを装備した敵が減る	燃料資源、生物資源、コモンメタル、GMP20000
輸送部隊強襲（シールド）	クリア後、シールドを装備した敵が減る	ジギタリス（ルテア）とハオマを除く薬効植物、GMP20000
軍需工場破壊（ライオットスーツ）	クリア後、敵から装甲兵（→P75）が減る	燃料資源、生物資源、コモンメタル、GMP20000
保管庫破壊（フラッシュライト）	クリア後、フラッシュライトを装備した敵が減る	ジギタリス（ルテア）とハオマを除く薬効植物、GMP20000
輸送部隊強襲（スナイパーライフル）	クリア後、スナイパーライフルを装備した敵が減る	燃料資源、生物資源、コモンメタル、GMP20000
軍需工場破壊（ミサイル）	クリア後、ミサイルを装備した敵が減る	ジギタリス（ルテア）とハオマを除く薬効植物、GMP20000

FOBミッション

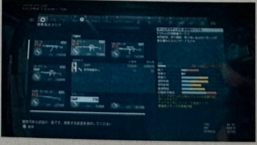
FOBミッションはオンライン上の前線基地であるFOB（→P79）を建設することで行えるミッションで、ほかのプレイヤーのFOBに潜入して資源や人材の獲得ができるものだ。プレイするにはオンライン環境を用意する必要がある。また、FOBミッションでは操作キャラクターの班適性（→P30）の高さによって、右のような特典を得ることができる。より強力なキャラクターで挑みたい場合は、戦闘班の適性だけでなく、すべての班適性が高いキャラクターを戦闘班に配置しておき、操作キャラクターに選ぶといい。

操作キャラクターの班適正による影響

班適性	班適性が高くなることによる影響
戦闘班	受けるダメージを軽減できる
研究開発班	敵が落とした武器から取得できる弾薬の数が増える
拠点開発班	ランクがS以上の場合のみ、監視カメラ、ガンカメラ、無人警戒機が自動的にマーキングされる
支援班	フルトン回収や人を担ぐ際にかかる時間が短縮される
諜報班	敵や収集物などをマーキング（→P51）するまでの時間が短縮される
医療班	薬の効果が上昇する
共通	それぞれの班の適性が低いほど、よりエスピオナージレーティング（→P79）が上がりやすい

攻められた場合の警備設定

ほかのプレイヤーのFOBに攻め込めるということは、自分のFOBにも攻め込まれる可能性があるということ。むざむざとスタッフや資源を奪われないためにも、警備設定を行っておこう。警備班スタッフや警備装置などをFOBにうまく配置できれば、潜入してきたほかのプレイヤーに一泡吹かせることができ、自分のスタッフや資源を守れる寸法だ。



▲警備班スタッフが装備できる武器を開発しておき、全体の強化を図ろう。

出撃前の準備

READY TO GO

空中司令室から出撃する際は、身に着ける装備や連れて行くタクティカル・バディの設定など、さまざまな準備ができる。ここを読んで万全の態勢でミッションへ臨もう。

出撃前の確認

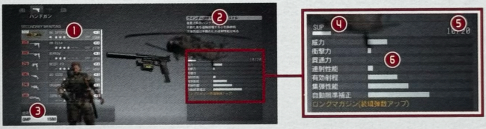
空中司令室からミッションを選び、降り立つランディングゾーンを指定すると出撃準備画面へと移行する。このあとは右の5つのコマンドが表示され、装備の選択や連れて行くタクティカル・バディなどの設定が可能だ。

装備を選択する画面にはさまざまな情報が表示される。武器の種類によって表示される情報は異なっているものの、同じ項目名であれば、意味は同じだということを覚えておけば問題ない。

出撃準備画面でできること

項目	内容
装備品選択	操作キャラクターの装備を変更できる
バディ選択	同伴するタクティカル・バディを選択できる。また、タクティカル・バディの装備品の変更もここでできる
車輛選択	支援ヘリの降下地点に配置する乗り物を選択できる
キャラクター選択	スネーク、または戦闘班スタッフから操作キャラクターを選択できるほか、スーツやヘッドオプションの変更も可能
出撃	選択した装備で出撃する

装備選択画面の見方



❶名称とグレード
名称とグレード。グレードは★の数、または「★1」のように示されており、グレードが高いほど性能も高くなる傾向がある。また、左上のアイコンは、赤いものが殺傷武器。水色のものは非殺傷武器ということを示し、文字はその武器で敵のスタミナを0にしたときにどの状態（→P73）にできるかを示している。

❷解説
武器や携行品の解説文。

❸使用コスト
装備することで出撃時に消費するGMPやリソース。

❹サプレッサー耐久度
サプレッサーが壊れるまでの耐久度。

❺弾薬・携行品の数
武器の弾薬や携行品の数。1／7のように、／の左と右に数字がある場合は、左が武器に一度に装填できる弾数、右が残りの携行弾数を表している（左右の数字の合計が総携行弾数）。

❻基本性能
武器や携行品の性能。詳細は右表参照。

各項目の意味

項目	意味
威力	敵や車輛、オブジェクトなどに与えられるダメージ
衝撃力	ダメージを与える相手の防御力と比較して下回っている場合は威力が減衰する。大きく下回っているほどより威力が減衰するが、衝撃力がどれだけ上回っていても威力は上がらない
貫通力	標的を貫通する能力
連射性能	初弾発射後、つぎの弾を撃つまでの間隔
有効射程	弾が落下しはじめるまでの距離
集弾性能	連射したときの弾のばらけ具合
自動照準補正	武器を構えたときに、照準が自動的に敵へホーミングする範囲
耐久度	デコイやダンボールなどの耐久度。耐久度を超えるダメージを受けると消滅、または爆発する
効果時間	スモークグレネード等の効果時間
バッテリー	暗視ゴーグル（→P43）や義手（→P44）を使用する際に消費する。時間が経過するごとに回復するほか、移動することでも回復する

操作キャラクターの装備

操作キャラクターは、プライマリウェポンに銃器を2種類、セカンダリーウェポンに銃器を1種類（スネークは追加で義手を1種類）、サポートウェポンを8種類まで装備できる。それに加え、携行品を7種類、ツールは双眼鏡、iDROID、フルトン回収装置を装備可能だ。それぞれ開発が済んでいる武器から自由に選んで装備できるが、腰に装備するプライマリウェポンとセカンダリウェポンは装備しないと出撃できない。

スネークの装備

プライマリウェポン

HIP（腰）とBACK（背中）に装備する。威力が高いものが多いが、使うと敵に気づかれやすいものが多い。

セカンダリウェポン（銃）

ハンドガンやサブマシンガンといった銃器。基本的に銃身が短く、屋内での使用に適する。

携行品

ダンボール箱や暗視ゴーグル、薬といった攻撃には使用しないアイテム。

セカンダリウェポン（義手）

スネークが失った腕の代わりに装備している義手。装備中はダッシュパンチができるほか、種類によっては放電したり切り離すことも可能。

サポートウェポン

手榴弾や地雷、デコイといった投擲武器や設置武器。

ツール

双眼鏡やiDROID、フルトン回収装置といった装備品。

タクティカル・バディの種類と装備

タクティカル・バディ（以下バディ）とは、操作キャラクターに随伴し、潜入をサポートしてくれる相棒のこと。最初に選べるのはD-Horseのみだが、条件を満たすことで選べる種類が増えていく。また、バディのうち、D-Horse、D-Dog、クワイエットには親密度（→P66）というパラメータがあり、これによってミッション中にできる行動が変化する仕組みとなっている。

バディの特徴

- 各バディの特性に合わせて自動的に行動する
- 指示を出すことで特定の行動をとらせることができる
- いっしょに行動することで親密度が上がる
- バディが瀕死のダメージを受けると親密度が下がる

バディの種類と特徴

D-Horse

攻撃能力は皆無だが、騎乗できるため、移動手段として重宝する。装備の変更は、出撃準備画面でのバディ選択で「D-Horse」を選択したあと、「EQUIPMENT」にて行うことができる。

D-Dog

周囲の敵や野生動物、薬効植物などを見つけてマーキングの仮付けをしてくれる。装備の変更は出撃準備画面でバディにD-Dogを選択したあと、「EQUIPMENT」から行える。

クワイエット

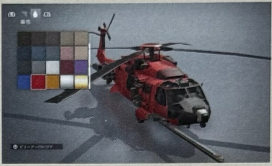
唯一の人型のバディで、素早い移動とスナイパーライフルによる精密な長距離射撃がウリ。装備の変更は、出撃準備画面でバディにクワイエットを選択後、「WEAPON」と「SUIT」で行える。

D-Walker

搭乗して高速で移動できるほか、武装が可能なため攻撃能力を持つ。装備の変更は空中司令室にいるときにiDROIDで「CUSTOMISE」を選択して、「BUDDIES」から「D-WALKER」を選ぼう。

支援ヘリの武装

作戦展開地域に移動する際や離脱する際に搭乗する支援ヘリの武装も変更できる。こちらの変更は出撃準備画面ではなく、iDROIDの「CUSTOMISE」から行う。「Chassis」でヘリの種類の変更、「Main Weapon」「Option」「Armor」で3種類の部位に武装を付けられ、開発を進めることでより強力なものに変更可能だ。ただし、派遣にかかるコストも莫大になるため、現在所持しているGMPと相談して武装を決めていこう。



▼カラーを変更しても見つかりやすさには影響しない。

乗り物の選択

四輪駆動車やトラックといった乗り物は、フルトン回収で入手していれば出撃準備時に選択できる。選択した乗り物は、出撃前に指定したランディングゾーンへ配置される。バディや乗り物の詳しい操作方法は、66ページ以降に掲載しているので、そちらも参考にしてほしい。なお、プレイヤーが派遣した乗り物は、破壊されないかぎり例え乗り捨てても、作戦展開地域からの離脱時に自動的に回収されるため、所有数は減らずに済む。

乗り物の種類と特徴

四輪駆動車・トラック

移動手段として使える乗り物。戦闘力はないが、走行中に敵にぶつかれば倒せる。各2種類あるが性能に差はない。敵の拠点に配置されていることが多く、回収に困ることはない。

戦車

高い攻撃性能を持つ乗り物で、耐久度もかなり高く、長期にわたり戦線に立つことが可能。戦車砲と機銃の2種類の武器を利用できる。攻守ともに優れている反面、移動速度は遅め。

装甲車

機関砲を装備しており、戦車に比べて移動速度が速い。装甲車は4種類あり、多連装ロケット砲を装備しているものは威力、攻撃範囲ともに優秀。拠点へロケットを撃てば敵を一網打尽にできる。

ウォーカーギア

二足歩行を行う兵器で、D-Walkerに酷似した性能を持つ。敵から奪って搭乗することができ、フルトン回収したものは所有物になるが、出撃時に選択して使用することはできない。

ロードアウトとスロットセレクタ

ロードアウトとは、操作キャラクターの装備の組み合わせのことだ。これは3種類まで登録でき、出撃選択画面にてL1ボタンやR1ボタンで切り換えられる。補給要請時にロードアウトに登録した装備一式を送ってもらうこともできるので、潜入用、戦闘用、スタッフ回収用などと目的に沿った組み合わせを用意しておくと便利。また、武器とD-Walkerのカスタマイズには、スロットセレクタという機能があり、ロードアウト同様に武器のパーツの組み合わせや、D-Walkerの武装の組み合わせを3種類まで登録することが可能となっている。

▲スロットセレクタに登録したD-Walkerの装備は、出撃準備画面でバディにD-Walkerを選択したあと、「SETTING」で選べる。

マザーベース
MOTHER BASE

マザーベースには、ダイアモンド・ドッグズのスタッフが待機しており、それぞれの役割を果たしている。ここではマザーベースにどんな機能があるかを解説しよう。

マザーベースの機能

マザーベースの各班にスタッフを配置することで一定時間ごとに未加工資源の回収、未加工資源の加工を自動的に行ってくれたり、iDROIDから指示を出して装備の開発などを行える。また、プレイヤーが立ち寄った際には、さまざまなイベントが発生することもあるのだ。なお、マザーベースに設置されているシャワールームでシャワーを浴びると、しばらくのあいだリフレックス・モードの持続時間やフルトン回収の成功率、ダメージへの耐性を向上させることができる。

マザーベースのおもな機能

- GMPや資源を自動的に獲得できる。また、未加工の資源は一定時間ごとに加工される
- GMPや資源を利用して武器や携行品などを開発できる(→P32)
- プラットフォームを増設し、各班に配置できるスタッフの数を増やすことができる(→P29)
- シャワールームでリフレッシュできる

◀プラットフォームが増設されることに、マップも広くなる。

◀シャワールームはどのプラットフォームにも設置されている。

班レベルと班機能

各班は、配置したスタッフの数と適性に応じて班のレベルが上がっていき、これが高いほど班機能のランクも上がっていく。班機能は種類ごとに内容が決まっており、機能のランクはS>A>B>C>D>E>Fの順となり、ランクが高いほどより高い効果を得られるのだ。なお、各班には対応するプラットフォームがあり、増設すると班に配置できるスタッフも増えていく。

◀動物保護プラットフォームは、特定の条件を満たすと建設される。

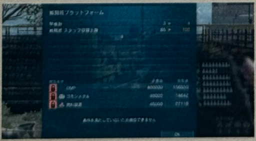
班機能の解説

対応プラットフォーム	班	班機能	内容
戦闘班プラットフォーム	戦闘班	傭兵派遣(自動派遣)	ゲーム内時間で1日ごとに、自動的にGMPを増加させる。ランクが高いほど得られるGMPが増える
		防衛出動	ランクに応じて、FOBミッション(防衛)で操作キャラクターや警備兵がリスポーンするまでの時間が短くなる
司令部プラットフォーム	警備班	基地警備	マザーベースに警備兵を配置し、防衛する
		海域封鎖	FOB防衛時、周辺海域を封鎖し侵入者を捕らえる。ランクに応じて封鎖に必要な時間が短くなる

対応プラットフォーム	班	班機能	内容
研究開発プラットフォーム	研究開発班	開発:武器／携行品	操作キャラクターの装備を開発できる(→P34)。ランクに応じて開発できる種類が増加する
		開発:支援ヘリ	支援ヘリの武装を開発できる
		開発:D-Horse、D-Dog、クワイエット、D-Walker	対応するバディの装備を開発できる
拠点開発プラットフォーム	拠点開発班	資源開発(自動採掘)	近隣海域で資源開発を行い、定期的に資源を入手できる。ランクに応じて入手量が増え、レアメタルやプレシャスメタルを入手できる確率が上がる
		資源加工	一定時間ごとに未加工の資源を加工済資源に変換する。ランクに応じて加工に必要な時間が短くなる
		プラットフォーム増設	プラットフォームの増設ができるようになる。ランクが高いほど増設に必要な時間が減少する
		FOB建設	FOBを建設し、配置可能なスタッフやコンテナの数、資源開発で入手する資源の量、資源加工で1回に加工できる量を増やす
支援班プラットフォーム	支援班	後方支援:フルトン回収	フルトン回収(→P62)を可能にする。ランクが高いほど、天候によるフルトン回収の成功率の低下を抑えられる
		後方支援:派遣／補給	バディや補給物資を輸送する。ランクに応じて到着が早くなる
		戦闘支援	各種戦闘支援要請時に、攻撃が行われるまでの時間を短縮する
		戦闘支援:砲撃	指定地点に砲撃を行う。ランクに応じて攻撃回数が増える
		戦闘支援:スモーク散布	指定地点にスモーク散布を行う。ランクに応じて効果時間が延びる
		戦闘支援:睡眠ガス散布	指定地点に睡眠ガス散布を行う。ランクに応じて効果範囲が広がる
		戦闘支援:チャフ散布	指定地点にチャフ散布を行う。ランクに応じて効果時間が延びる
		戦闘支援:天候操作	天候を操作する
		通訳支援:ロシア語、パシュトー語、アフリカーンス、キコンゴ	対応した言語を通訳できる
諜報班プラットフォーム	諜報班	情報収集	ランクに応じてゴミ箱、裏道(道路以外の道)、クラックなどの位置情報がマップに表示される
		索敵	敵のいる位置の予測範囲をマップに表示させる。ランクが高いほど精度が上がり、更新も早くなる
		植物探知	使用キャラクターの周辺にある薬効植物の位置をマップに表示させる。ランクが高いほど探知できる範囲が広がる
		気象情報	天候の変化を予報する。ランクが高いほど予報が早く行われる
		警備情報	重点警備地点の設定上限数が増える
医療プラットフォーム	医療班	救急救命処置	ランクが高いほど、対象者の負傷によるフルトン回収の成功率低下を抑えられる
		治療	診療所に配置したスタッフの負傷、病気、PTSD(→P32)を治療する。ランクが高いほど治療が早く終了する

プラットフォームの拡張

プラットフォームを増設すると、甲板の数が増えてスタッフを収容できる人数が増えていく。大量の資源とGMPが必要となり、完了までに時間を要するものの、人数が増えれば班レベルを上げやすくなり、班機能のランクも上げられる。条件を満たしたら、できるだけ早く増設を行っていこう。



◀増設に必要なGMPと資源は膨大。作戦展開地域で地道に稼いでいこう。

◆収容人数増加のルール

- 司令部プラットフォームは甲板数が1の時点で警備班スタッフを25人、それ以外の班のスタッフを各30人配置できる
- 司令部プラットフォームを増設するたび、警備班に配置できるスタッフが25人、それ以外の班に配置できるスタッフが5人ずつ増加する
- 司令部プラットフォーム以外の班を増設すると、対応する班に配置できるスタッフが15人増加する

◆プラットフォームの甲板数と収容人数

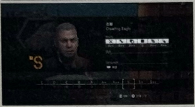
甲板数		1	2	3	4
司令部プラットフォームの最大収容人数	警備班以外	各30	各35	各40	各45
	警備班	25	50	75	100
最大収容人数(司令部以外)		10	25	40	55

スタッフの集め方

メインミッション「2-ダイアモンドの犬」をクリアし、マザーベースが使えるようになると自動的にスタッフが数人追加される。そこから先は下のような3種類の方法でプレイヤーがスタッフを集めていく。特定の能力が高いスタッフを仲間にしたい場合は、双眼鏡(→P44)のアナライザー機能を開発して敵を確認し、班適性や所持スキルをチェックして、ほしい能力を持つ人材をフルトン回収しよう。

おもなスタッフの集め方

ミッションをクリア

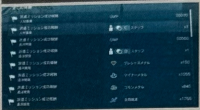


メインミッションクリア時にスタッフが加入することがある。なかには、ストーリーに関わる重要人物が仲間になることも。

フルトン回収

敵兵や捕虜はフルトン回収で仲間にできる。ただし敵兵には、営倉で一定の時間をかけて説得する必要があるものもいる。

志願兵



派遣ミッションをクリアすることで仲間にできる。志願兵のランクや取得確率は報酬の項目で確認可能だ。

スタッフの能力

スタッフの能力は大きく分けて、配置する班に対する班適性とスキルのふたつがある。班適性は配置したときの適正値で、能力が高い班に配置するほど班レベルが上がる。スキルは右ページのように、開発条件にかかわるものや健康状態(→P32)に影響するものなど、班に配置することでさまざまな効果を発揮する。また、スタッフには士気があり、これが低いとスタッフから外れていなくなってしまう。士気はマザーベースでスタッフに会うことで上げられる。

スタッフの士気の効果と増減の仕組み

- 士気が高ければ能力値に補正がかかり、低い場合は除隊する可能性がある
- マザーベースで巡回中のスタッフに出会うと士気が上がり、時間経過によって通常の状態に戻っていく
- GMPがマイナスになっている場合、上記に関わらずスタッフの士気が一定時間ごとに下がっていく

スタッフの詳細情報の見方

❶能力ゲージ

班適性を表したゲージ。アイコンの詳細は下記参照。

戦闘班と警備班の適性	支援班の適性
研究開発班の適性	諜報班の適性
拠点開発班の適性	医療班の適性

❷スキル

習得しているスキル。スキルの種類と効果は右ページ参照。

❸習得言語

習得している言語。同じ班にほかの言語を習得しているキャラクターがいる場合、その言語を習得することがある。

❹勲章

そのスタッフが獲得している勲章。勲章所持者は能力ゲージが上昇し、所持している種類が多いほど大きく上昇する。勲章の種類は以下のとおり。

- 名誉勲章。FOBミッションの防衛でほかのプレイヤーにトドメを刺したキャラクターが獲得できる
- 十字勲章。捕虜となったスタッフや旧マザーベース兵を回収すると、そのキャラクターが獲得できる
- 功労賞。メインミッションや派遣ミッション、FOBミッションに多く参加したキャラクターが獲得できる

❺士気・説得度

スタッフの士気。高いと能力に補正がかかる。なお、営倉にいるスタッフは士気ではなく説得度となり、最大になると説得が完了する。

❻健康状態

そのスタッフの健康状態(→P32)。

スタッフのスキル

スキル名	内容
アスリート	操作キャラクターとして出撃した際に、ダッシュ時の移動速度が向上する
運搬技術	研究開発班に配置すると、ツールの＋CARGO 2の開発を可能にする
映像監視技術	研究開発班に配置すると、SCOUTING HEADなどの開発を可能にする
カウンセラー	医療班に配置すると、診療所におけるPTSD（→P32）の回復速度が向上する
ガンスミス（アサルトライフル）	研究開発班に配置すると、アサルトライフルの開発や使用に必要なGMPを緩和、派生タイプの開発を可能にする
ガンスミス（グレネードランチャー）	研究開発班に配置すると、グレネードランチャーの開発や使用に必要なGMPを緩和、派生タイプの開発を可能にする
ガンスミス（サブマシンガン）	研究開発班に配置すると、サブマシンガンの開発や使用に必要なGMPを緩和、派生タイプの開発を可能にする
ガンスミス（ショットガン）	研究開発班に配置すると、ショットガンの開発や使用に必要なGMPを緩和、派生タイプの開発を可能にする
ガンスミス（スナイパーライフル）	研究開発班に配置すると、スナイパーライフルの開発や使用に必要なGMPを緩和、派生タイプの開発を可能にする
ガンスミス（ハンドガン）	研究開発班に配置すると、ハンドガンの開発や使用に必要なGMPを緩和、派生タイプの開発を可能にする
ガンスミス（マシンガン）	研究開発班に配置すると、マシンガンの開発や使用に必要なGMPを緩和、派生タイプの開発を可能にする
ガンスミス（ミサイル）	研究開発班に配置すると、ミサイルの開発や使用に必要なGMPを緩和、派生タイプの開発を可能にする
ガンマン	操作キャラクターとして出撃した際に、リフレックス・モードの持続時間を延長する
寄生虫研究	医療班に配置すると、PARASITE SUITなどの開発を可能にする
クイック・ドロー	操作キャラクターとして出撃した際に、武器を構える速度が向上する
クイック・リロード	操作キャラクターとして出撃した際に、武器のリロード速度が向上する
クライマー	操作キャラクターとして出撃した際に、匍匐／エルード／クライミング／パイプ移動時の移動速度が向上する
外科医	医療班に配置すると、診療所における負傷（→P32）の回復速度が向上する
減音技術	研究開発班に配置すると、ハンドガンのサプレッサー内蔵化を可能にする
サイバネティックス	研究開発班に配置すると、義手の＋MEDICAL 1の開発を可能にする
材料工学	研究開発班に配置すると、スーツのBATTLE DRESSなどの開発を可能にする
サベージ	操作キャラクターとして出撃した際に、ダッシュ中、CQCボタンで強力なパンチを放つ
植物学者	操作キャラクターとして出撃した際に、薬効植物の採取量が向上する
睡眠ガス技術	研究開発班に配置すると、サポートウェポンのLLG-MINEなどの開発を可能にする
戦術教官	班内スタッフの士気の低下を抑制する
前哨狙撃兵	遠距離狙撃に加え、隠密での偵察任務もこなす狙撃兵の証
創薬技術	医療班に配置すると、携行品のNOCTOCYANINなどの開発を可能にする
タフ	戦闘班スタッフとして出撃した際に、ダメージへの耐性が向上する
通訳（アフリカーンス）	支援班に配置すると、「アフリカーンス」の同時通訳を可能にする
通訳（キコンゴ）	支援班に配置すると、「キコンゴ」の同時通訳を可能にする
通訳（パシュトー語）	支援班に配置すると、「パシュトー語」の同時通訳を可能にする
通訳（ロシア語）	支援班に配置すると、「ロシア語」の同時通訳を可能にする
電気紡績技術	研究開発班に配置すると、D-Dogの装備のSNEAKING（KNIFE）などの開発を可能にする
電磁ネット技術	研究開発班に配置すると、サポートウェポンのEMN-MINEの開発を可能にする
動物学者	研究開発班に配置すると、サポートウェポンのBAIT BOTTLEの開発を可能にする
トラップ技術	研究開発班に配置すると、サポートウェポンのE-STUN DECOYの開発を可能にする
トラブルメーカー（ハラスメント）	班内でトラブルを起こし、スタッフをPTSDにする。ムードメーカーのスキルを持ったスタッフが同じ班にいるとトラブル発生率が下がる
トラブルメーカー（不摂生）	班内でトラブルを起こし、スタッフを病気にする。ムードメーカーのスキルを持ったスタッフが同じ班にいるとトラブル発生率が下がる
トラブルメーカー（暴力）	班内でトラブルを起こし、スタッフを負傷させる。ムードメーカーのスキルを持ったスタッフが同じ班にいるとトラブル発生率が下がる
内科医	医療班に配置すると、診療所における病気（→P32）の回復速度が向上する
二足歩行兵器開発	研究開発班に配置すると、D-Walkerの開発を可能にする
バイオニクス	研究開発班に配置すると、義手の開発を可能にする
ビッグマウス	アナライザーで解析された際に、班適性を偽装する
フォーチュン	戦闘班スタッフとして出撃した際に、重傷の発生確率が低下する
マザーベース副指令	班内スタッフの士気の上昇を促進する
麻酔技術	研究開発班に配置すると、ハンドガンの麻酔弾化を可能にする
マスターガンスミス	研究開発班に配置すると、武器のカスタマイズを可能にする
ミサイル誘導技術	研究開発班に配置すると、ミサイルのKILLER BEEなどの開発を可能にする
ムードメーカー	班内におけるトラブルの発生を抑制する
メカトロニクス	研究開発班に配置すると、義手の＋PRECISION 1などの開発を可能にする
メタマテリアル技術	研究開発班に配置すると、携行品のSTEALTH CAMO.PPなどの開発を可能にする
レーダー技術	研究開発班に配置すると、義手の＋ACTIVE SONARなどの開発を可能にする
レスキュー	操作キャラクターとして出撃した際に、フルトン回収の成功率が向上する
ロケット制御技術	研究開発班に配置すると、義手のROCKET ARMの開発を可能にする

スタッフの管理

iDROIDの「STAFF MANAGEMENT」ではスタッフの配置を決められる。このとき、班内に「トラブルメーカー」のスキルを持つスタッフがいると、同班内のほかのスタッフが健康を害し、診療所に自動的に送られてしまうことがある。健康状態が悪いスタッフを班に配置することもできるが、その場合、最悪死亡してしまう可能性があるので、特別な理由がないかぎりは回復するまで療養させよう。

スタッフの健康状態の種類

健康状態	内容
健康	とくに問題がない状態
負傷	スキル「トラブルメーカー(暴力)」を持つスタッフがいると発生。自動的に診療所に送られる。負傷した敵兵を回収した場合や、派遣ミッションで負傷した場合も同様
病気	スキル「トラブルメーカー(不摂生)」を持つスタッフがいると発生。自動的に診療所に送られる
PTSD	スキル「トラブルメーカー(ハラスメント)」を持つスタッフがいると発生。自動的に診療所に送られる

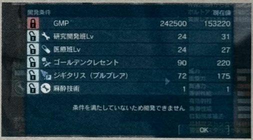
配置先の種類

配置先	内容
戦闘班	派遣ミッションに出撃できるほか、操作キャラクターとして選択できる
警備班	FOBを警備する
研究開発班	武器や携行品などの開発を行える
拠点開発班	基地施設の拡張を行える
支援班	作戦展開地域内での補給や攻撃を行える
諜報班	マップに情報を表示したり、索敵を行う

配置先	内容
医療班	スタッフの傷病を治療する
診療所	負傷や病気などのスタッフが治療を受ける
営倉	回収した敵兵が入る。説得度が最大になると待機室へ移動し、配置できるようになる
すべてのスタッフ	全スタッフの一覧
隔離プラットフォーム	ウィルス感染者を隔離するための施設
戦死／除隊	戦死や解雇などでいなくなったスタッフのリスト。最新の64人まで表示される

開発

開発は開発に関連する研究開発班や諜報班などの班レベルを満たしたうえでGMP、資源、薬効植物などを消費して行う。開発できる武器や携行品などは、34ページからの開発系統図を参照してほしい。なお、開発には開発資料やキーアイテム、特定のスキルを持つスタッフが必要な場合もある。これらの入手条件やの加入条件をまとめたので集める際の参考にしよう。



▲グレードの高い武器は、開発に必要なGMPや資源の量も多くなっていく。

おもな開発資料とキーアイテムの入手場所（入手場所が複数ある場合は、いずれか1ヵ所でのみ入手可能）

カテゴリ	取得物名	入手方法
開発資料	[GEIST P3] 開発資料	派遣ミッション「封鎖部隊突破」で取得
	[WU S333] 開発資料	派遣ミッション「DMZ回復」で取得
	[URAGAN-5] 開発資料	メインミッション「16-売国の車列」クリア後、アンゴラ・ザイール国境地帯のバンペベ農園で取得
	[ZE'EV] 開発資料	派遣ミッション「残存勢力掃討」で取得
	[MACHT 37] 開発資料	メインミッション「23-ホワイト・マンバ」クリア後のアンゴラ・ザイール国境地帯 クンゲンガ採掘場で取得、またはメインミッション「21-灼熱の空港」で戦闘ヘリを撃墜すると落とす
	[UN-ARC] 開発資料	メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」クリア後、アフガニスタン：カブール北方 ヤーオ・ウブ補給基地で取得、またはメインミッション「5-バイオニクスの権威」中のワク・シンド分屯地で取得
	[G44] 開発資料	アンゴラ・ザイール国境地帯のディタディ村落跡で取得
	[KABARGA-83] 開発資料	アンゴラ・ザイール国境地帯のンフィンダ油田で取得
	[ISANDO RGL-220] 開発資料	アンゴラ・ザイール国境地帯のディタディ村落跡 南監視所、クンゲンガ採掘所 西監視所、蛇の口駐屯地 北西監視所、ノヴァ・ブラガ空港跡 南監視所で取得
	[HAIL MGR-4] 開発資料	派遣ミッション「核濃縮プラント破壊」で取得
	[BAMBETOV SV] 開発資料	メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」クリア後、アフガニスタン：カブール北方のワク・シンド分屯地で取得、またはメインミッション「12-裏切りの容疑者」中のアフガニスタン：カブール北方のアフガニスタン中央ベースキャンプで取得
	[AM MRS-71 RIFLE] 開発資料	派遣ミッション「新型機破壊」で取得
	[BRENNAN LRS-46] 開発資料	メインミッション「23-ホワイト・マンバ」クリア後、アンゴラ・ザイール国境地帯のルフワ渓谷で取得

カテゴリ	取得物名	入手方法
開発資料	[UN-AAM]開発資料	アンゴラ・ザイール国境地帯のキジバ野営地 北西監視所、キジバ野営地 南監視所、バンペベ農園 南西監視所で取得、またはメインミッション「21-灼熱の空港」でノヴァ・ブラガ空港跡地で取得
	[LPG-61]開発資料	派遣ミッション「港湾施設攻略」で取得
	[FB MR R-LAUNCHER]開発資料	派遣ミッション「タンカー解放」で取得
	[PB SHIELD]開発資料	メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」クリア後、アフガニスタン：カブール北方のワンディ集落、アブ・シャファブ遺跡 東監視所、スマセ砦で取得、またはメインミッション「7-臨時会合を狙え」中のウィアロ村落で取得
	[STUN GRENADE]開発資料	アンゴラ・ザイール国境地帯のキジバ野営地で取得
	[STUN ARM]開発資料	SIDE OPS「6-[STUN ARM]開発資料回収」発生時、アフガニスタン：カブール北方のセラク発電所で取得
	[FLAMETHROWER]開発資料	メインミッション「31-サヘラントロプス」クリア後、蛇の口駐屯地で取得
	[IR-SENSOR]開発資料	SIDE OPS「7-[IR-SENSOR]開発資料回収」発生時、アフガニスタン：カブール北方のサハライ村落で取得
	[ANTITHEFT DEVICE]開発資料	SIDE OPS「8-[ANTITHEFT DEVICE]開発資料回収」発生時、アフガニスタン：カブール北方のマサ村落 東監視所で取得
	[GUN-CAM DEFENDER]開発資料	SIDE OPS「9-[GUN-CAM DEFENDER]開発資料回収」発生時、アンゴラ・ザイール国境地帯のノヴァ・ブラガ空港跡地で取得
	[UA-DRONE]開発資料	SIDE OPS「10-[UA-DRONE]開発資料回収」発生時、アフガニスタン：カブール北方のアフガニスタン中央ベースキャンプで取得
キーアイテム	子供たちからの報酬	メインミッション「18-ダイアモンドの虜」をクリア
	救急救助マニュアル	メインミッション「18-ダイアモンドの虜」クリア後、アンゴラ・ザイール国境地帯のマサ村落で取得
	マスター認定証(C.BOX)	アフガニスタン：カブール北方、アンゴラ・ザイール国境地帯どちらかの送り状をすべて入手する
	グランドマスター認定証(C.BOX)	すべての配送所の送り状を入手する
	マスター認定証(FULTON)	フルトン回収を500回成功させる
	グランドマスター認定証(FULTON)	フルトン回収を1000回成功させる
	スカルズのマチェット	メインミッション「29-極限環境微生物」をクリア

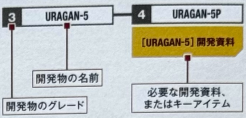
開発にかかわるスキルを持つおもなスタッフと加入条件

開発に関わるスキル	おもな所持者	加入条件
運搬技術	Copper Buzzard	メインミッション「10-故郷なき虜囚」の捕虜を救出
映像監視技術	Dizzy Capybara	メインミッション「26-ハント・ダウン」の捕虜を救出
ガンスミス(アサルトライフル)	Panzer Mongoose	メインミッション「19-ロング・トレイル」の尾行対象をフルトン回収
ガンスミス(グレネードランチャー)	Parrot	SIDE OPS「53-惨劇の生存者03」の目標をフルトン回収
ガンスミス(サブマシンガン)	???	第二章以降のSIDE OPSで入手可能
ガンスミス(ショットガン)	Howling Stallion	メインミッション「4-通信網破壊指令」のウィアロ村落に囚われている捕虜を救出
ガンスミス(スナイパーライフル)	Dire Armadillo	SIDE OPS「62-よく囚われる男02」で捕虜を救出
ガンスミス(ハンドガン)	Shining Kangaroo	SIDE OPS「108-続・伝説のガンスミス回収」の目標を救出
ガンスミス(マシンガン)	???	第二章以降のSIDE OPSで入手可能
ガンスミス(ミサイル)	Ostrich	SIDE OPS「55-惨劇の生存者05」の目標をフルトン回収
寄生虫研究	CodeTalker	メインミッション「28-コードトーカー」の目標を救出
減音技術	???	第二章以降のミッションで入手可能
サイバネティックス	Killer Hedgehog	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」で捕虜を救出
材料工学	Cunning Stallion	メインミッション「14-リングワ・フランカ」で捕虜を救出
睡眠ガス技術	Brass Squirrel	メインミッション「25-小さな反乱者達」で捕虜を救出
創薬技術	Ashen Platypus	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」で捕虜を救出
電気紡績技術	Vile Buffalo	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」で捕虜を救出
電磁ネット技術	???	第二章以降のミッションで入手可能
動物学者	Laughing Wallaby	メインミッション「14-リングワ・フランカ」で捕虜を救出
トラップ技術	Pouncing Buzzard	メインミッション「15-赤道のウォーカーギア」で捕虜を救出
二足歩行兵器開発	Huey	メインミッション「12-裏切りの容疑者」の目標を救出
バイオニクス	Spying Harrier	メインミッション「5-バイオニクスの権威」の目標を救出
麻酔技術	Malak	メインミッション「10-故郷なき虜囚」の目標を救出
マスターガンスミス	Gray Mongoose	SIDE OPS「109-新・伝説のガンスミス回収」の目標を救出
ミサイル誘導技術	Raving Harrier	メインミッション「19-ロング・トレイル」で捕虜を救出
メカトロニクス	Blazing Buzzard	メインミッション「10-故郷なき虜囚」で捕虜を救出
メタマテリアル技術	Poison Buffalo	メインミッション「17-囚われた諜報員」で捕虜を救出
レーダー技術	Death Platypus	メインミッション「7-臨時会合を狙え」のターゲットを移送する運転手をフルトン回収
ロケット制御技術	???	第二章以降のミッションで入手可能

開発系統図

34～47ページには装備品やバディの装備など、マザーベースで開発できるものの一部を掲載している。開発時に必要となる開発資料とキーアイテムも併記しているので、32ページに掲載しているそれぞれの入手方法と合わせて開発を進めていこう。また、開発には特定のスキルを持ったスタッフが必要になる場合もある。例えば、ハンドガンの場合はガンスミス（ハンドガン）が必要になるといった具合だ。必要なスキルは開発画面で確認できるので、必要なスキルを所持しているスタッフがいない場合は、33ページの各スキルを持ったスタッフの加入方法を参考にして集めよう。

開発系統図の見方



開発系統図では、それぞれの装備品などを開発するのに必要なリソース、GMP、必要なスタッフのスキルは割愛している。これらの情報はゲーム内の開発画面で確認してほしい。

武器の開発系統図

SECONDARY WEAPON / PRIMARY WEAPON / SUPPORT WEAPON

セカンダリウェポン：ハンドガン

WU S.PISTOL系

サプレッサー（減音装置）付きの麻酔銃。連射はできないが敵に気づかれにくく、潜入に最適だ。

- 1 WU S.PISTOL → 2 WU S.PISTOL → 3 WU S.PISTOL
  - → 4 WU S.PISTOL
    - → 5 WU S.PISTOL
    - → 5 WU S.PISTOL AP
  - → 4 WU S.PISTOL 9

セカンダリウェポン：ハンドガン

AM D114系

平均的な性能のハンドガン。AM D114-9とAM D114LB-9は貫通力が高くなっている。

- 1 AM D114 → 2 AM D114 → 3 AM D114
  - → 4 AM D114
    - → 6 AM D114 CB
    - → 5 AM D114-9
  - → 4 AM D114LB-45
    - → 5 AM D114LB-45
    - → 5 AM D114LB-9

セカンダリウェポン：ハンドガン

BURKOV系

性能的には特徴はないが、グレード5のBURKOVはサプレッサーが内蔵化され、耐久力が無限になる。

- 1 BURKOV → 2 BURKOV → 3 BURKOV
  - → 5 BURKOV
  - → 4 BURKOV TB

セカンダリウェポン：ハンドガン

GEIST P3系

装填弾数が多く、長期戦に向く。グレード4から3点バーストができるようになり、連射性能が上がる。

- 2 GEIST P3 — 3 GEIST P3 — 4 GEIST P3 — 5 GEIST P3
  - 3 GEIST P3：［GEIST P3］開発資料

セカンダリウェポン：ハンドガン

WU S333系

威力と衝撃力が高いリボルバー式のハンドガン。高性能だが、リロードに時間がかかる。

- 3 WU S333
  - 4 WU S333（［WU S333］開発資料） — 5 WU S333
  - 4 WU S324LB（［WU S333］開発資料） — 5 WU S324LB
  - 4 WU S362SB（［WU S333］開発資料） — 5 WU S362SB

セカンダリウェポン：ハンドガン

URAGAN-5系

散弾を撃ち出すハンドガンで、ショットガンのように使える。威力は高いが、リロードにかかる時間は長い。

- 3 URAGAN-5 — 4 URAGAN-5P（［URAGAN-5］開発資料）
  - 5 URAGAN-5 SLUG
  - 6 URAGAN-5 AIR-S

セカンダリウェポン：ハンドガン

ZORN-KP系

着弾と同時に爆発する弾を撃ち出す。威力と衝撃力が高いため、戦車やウォーカーギア相手に有効。

- 3 ZORN-KP — 4 ZORN-KP（［ZORN-KP］開発資料） — 5 ZORN-KP (SMOKE) — 6 ZORN-KP (STUN)

セカンダリウェポン：ハンドガン

WATER PISTOL系

殺傷能力や敵を気絶させる能力はない。炎に向かって撃つことで消火することが可能。

- 3 WATER PISTOL（子供たちからの報酬） — 4 WATER PISTOL — 5 WATER PISTOL

セカンダリウェポン：サブマシンガン

Sz.-336 SMG系

サプレッサー付きのサブマシンガン。Sz.-336 SMG HSは連射性能が高いタイプ。

- 2 Sz.-336 SMG → 3 Sz.-336 SMG → 4 Sz.-336 SMG → 5 Sz.-336 SMG → 6 Sz.-336 SMG
- 4 Sz.-336 SMG → 5 Sz.-336 SMG HS

セカンダリウェポン：サブマシンガン

ZE'EV系

グレード5まで強化するとリロード速度が上がる。サブマシンガンのなかでは平均的な性能。

- 3 ZE'EV → 4 ZE'EV → 5 ZE'EV
- 4 ZE'EV：［ZE'EV］開発資料

セカンダリウェポン：サブマシンガン

MACHT 37系

派生先が3つあり、どれにするか迷いがち。有効射程が大幅に上がるMACHT 37Lがオススメだ。

- 3 MACHT 37 → 4 MACHT 37 → 5 MACHT 37
- 4 MACHT 37 → 5 MACHT 37L → 6 MACHT 37L
- 4 MACHT 37 → 5 MACHT 37K
- 4 MACHT 37：［MACHT 37］開発資料

セカンダリウェポン：サブマシンガン

RIOT SMG系

ゴム弾を撃ち出す非殺傷武器。威力が小さいが弾数が多く、ヘッドショットすれば欠点を補える。

- 2 RIOT SMG → 3 RIOT SMG → 4 RIOT SMG → 5 RIOT SMG
- 3 RIOT SMG：［RIOT SMG］開発資料

プライマリウェポン：アサルトライフル

SVG-76系

最初から使えるアサルトライフル。武器のカスタマイズの幅が広く、好みの性能に調整しやすい。

- 1 SVG-76 → 2 SVG-76 → 3 SVG-76 → 4 SVG-76 → 5 SVG-76
- 3 SVG-76 → 4 SVG-67 → 5 SVG-67
- 2 SVG-76 → 3 SVG-76U → 4 SVG-76U → 5 SVG-76U
- 3 SVG-76U → 4 SVG-67U → 5 SVG-67U → 6 SVG-67U
- 2 SVG-76 → 3 PG-76 → 4 PG-76 → 5 PG-76
- 3 PG-76 → 4 PG-67 → 5 PG-67 → 6 PG-67

プライマリウェポン：アサルトライフル

AM MRS-4系

ほかのアサルトライフルと比べ性能は平均的。最初からサプレッサーが付いているのが最大の特徴。

1 AM MRS-4	2 AM MRS-4	3 AM MRS-4	4 AM MRS-4	5 AM MRS-4
		3 AM MRS-4R	4 AM MRS-4R	5 AM MRS-4R
		3 AM MRS-4LS	4 AM MRS-4LS	5 AM MRS-4LS

プライマリウェポン：アサルトライフル

UN-ARC系

威力と連射性能に優れたアサルトライフル。UN-ARC-NLに派生すると非殺傷武器になる。

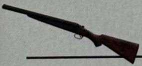
1 UN-ARC	2 UN-ARC [UN-ARC] 開発資料	3 UN-ARC	4 UN-ARC	5 UN-ARC
		3 UN-ARC-PT	4 UN-ARC-PT	
		3 UN-ARC-HB	4 UN-ARC-HB	5 UN-ARC-HB
	2 UN-ARC-NL	3 UN-ARC-NL	4 UN-ARC-NL	5 UN-ARC-NL

プライマリウェポン：アサルトライフル

G44系

連射性能と自動照準補正が高く、あまり照準が正確でなくても敵を倒しやすい。

3 G44	4 G44 [G44] 開発資料	5 G44	
	4 G44K [G44] 開発資料	5 G44K	
		5 G44-9	6 G44-9
	4 G44MG [G44] 開発資料	5 G44MG	

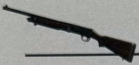


プライマリウェポン：ショットガン

RASP TB-SG系

2連装のショットガンで威力は高いが、リロードの頻度が多くなるというデメリットもある。

1 RASP TB-SG	2 RASP TB-SG	3 RASP TB-SG	4 RASP TB-SG	
	2 RASP TB-SG SLUG	3 RASP TB-SG SLUG	4 RASP TB-SG SLUG	5 RASP TB-SG SLUG
		3 RASP TB-SG AIR-S	4 RASP TB-SG AIR-S	5 RASP TB-SG AIR-S
	2 RASP TB-SG LB	3 RASP TB-SG LB	4 RASP TB-SG LB	5 RASP TB-SG LB
	2 RASP TB-SG SB	3 RASP TB-SG SB	4 RASP TB-SG SB	5 RASP TB-SG SB



プライマリウェポン：ショットガン

S1000系

RASP TB-SG系より装填弾数は多い。反面、威力や連射性能でやや劣る。

- 2 S1000
  - 3 S1000 → 4 S1000
    - 5 S1000 → 6 S1000
    - 5 S1000 SLUG → 6 S1000 SLUG
  - 3 S1000 AIR-S → 4 S1000 AIR-S → 5 S1000 AIR-S
  - 3 S1000 EXT. → 4 S1000 EXT. → 5 S1000 EXT.
  - 3 S1000 SHORTY → 4 S1000 SHORTY

プライマリウェポン：ショットガン

KABARGA-83系

高性能なショットガンで、グレード6まで開発できる。ほかのショットガンに比べ、有効射程は少し短い。

- 3 KABARGA-83 → 4 KABARGA-83 → 5 KABARGA-83 → 6 KABARGA-83
  - 4 KABARGA-83：［KABARGA-83］開発資料

プライマリウェポン：ショットガン

BULLHORN SG系

装填弾数、有効射程、集弾性能に優れたショットガン。携行弾数も多く、多勢を相手にする際に有効。

- 4 BULLHORN SG → 5 BULLHORN SG
  - 5 BULLHORN SG：［BULLHORN SG］開発資料

プライマリウェポン：グレネードランチャー

FAKEL-46系

性能はいまひとつだが、着弾地点に催眠ガスを散布する弾を発射できるものを開発できる。

- 1 FAKEL-46
  - 2 FAKEL-46 → 3 FAKEL-46
    - 4 FAKEL-46
    - 4 FAKEL (SMOKE) → 5 FAKEL (STUN) → 6 FAKEL (SLEEP)
  - 2 FAKEL G-33 → 3 FAKEL G-33 → 4 FAKEL G-33 → 5 FAKEL G-33

プライマリウェポン：グレネードランチャー

DGL103-SA系

FAKEL-46系と比べると威力は低いものの、射程が長い。DGL103-LBになるとさらに射程が延びる。

- 2 DGL103-SA
  - 3 DGL103-SA → 4 DGL103-SA
    - 5 DGL103-SA
    - 5 DGL103 (SMOKE) → 6 DGL103 (STUN)
  - 3 DGL103-LB → 4 DGL103-LB → 5 DGL103-LB

プライマリウェポン：グレネードランチャー
ISANDO RGL-220

6連続で発射できるグレネードランチャー、開発を進めると射程距離が長くなり、遠距離での使用に向く。

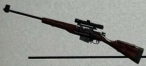
2 ISANDO RGL-220 — 3 ISANDO RGL-220 — 4 ISANDO RGL-220 — 5 RGL-220 (SMOKE)

プライマリウェポン：グレネードランチャー
HAIL MGR-4

6連装のグレネードランチャー。マガジンタイプでリロード時間が短く、グレードが上がると装填弾数が増える。

3 HAIL MGR-4 — 4 HAIL MGR-4 — 5 HAIL MGR-4

［HAIL MGR-4］開発資料 (4)

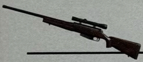


プライマリウェポン：スナイパーライフル
RENOV-ICKX SR系

最初から使えるスナイパーライフル。派生先のRENOV-ICKX TPは麻酔銃となる。

1 RENOV-ICKX SR — 2 RENOV-ICKX SR — 3 RENOV-ICKX SR — 4 RENOV-ICKX SR — 5 RENOV-ICKX SR

1 RENOV-ICKX SR — 2 RENOV-ICKX TP — 3 RENOV-ICKX TP — 4 RENOV-ICKX TP — 5 RENOV-ICKX TP



プライマリウェポン：スナイパーライフル
M2000-D系

連射速度こそ遅いものの、グレード3以上のものはサプレッサーが付き、敵を暗殺しやすくなる。

2 M2000-D — 3 M2000-D — 4 M2000-D — 5 M2000-D

3 M2000-D — 4 M2000-NL — 5 M2000-NL — 6 M2000-NL

プライマリウェポン：スナイパーライフル
BAMBETOV SV系

もっとも連射速度に優れたスナイパーライフル。初撃を外しても、続く射撃でフォローしやすい。

3 BAMBETOV SV — 4 BAMBETOV SV — 5 BAMBETOV SV

［BAMBETOV SV］開発資料 (4)

プライマリウェポン：スナイパーライフル
AM MRS-71 RIFLE系

全体的に性能が高いスナイパーライフル。ただし、使用時にかかるGMPも多い。

3 AM MRS-71 RIFLE — 4 AM MRS-71 RIFLE — 5 AM MRS-71 RIFLE

4 AM MRS-71 RIFLE — 5 AM MRS-73 RIFLE — 6 AM MRS-73 RIFLE

4 AM MRS-71 RIFLE — 5 AM MRS-73 NL

［AM MRS-71 RIFLE］開発資料 (4)

プライマリウェポン：スナイパーライフル

BRENNAN LRS-46系

1発あたりの威力が高いアンチマテリアルライフル。装甲車やヘリにもダメージを与えられる。

- 4 BRENNAN LRS-46
  - 5 BRENNAN LRS-46 ［BRENNAN LRS-46］開発資料
    - 6 BRENNAN LRS-46
  - 5 SERVAL AMR-7 ［BRENNAN LRS-46］開発資料

プライマリウェポン：マシンガン

ALM 48系

平均的な性能を持つが、ALM 48Hは連射性能、ALM 48Sは集弾性能に特化させられる。

- 2 ALM 48
  - 3 ALM 48
    - 4 ALM 48
      - 5 ALM 48
      - 5 ALM 48H
    - 4 ALM 48S
      - 5 ALM 48S

プライマリウェポン：マシンガン

UN-AAM系

威力と衝撃力がやや低いほかは使い勝手がいいマシンガン。複数の敵を相手にするのに向く。

- 3 UN-AAM
  - 4 UN-AAM ［UN-AAM］開発資料
    - 5 UN-AAM
      - 6 UN-AAM
  - 4 UN-AAMF ［UN-AAM］開発資料
    - 5 UN-AAMF

プライマリウェポン：マシンガン

LPG-61系

連射性能が高めなマシンガンで威力も申し分ない。ただし、発射時の反動が大きく照準がぶれやすい。

- 3 LPG-61
  - 4 LPG-61 ［LPG-61］開発資料
    - 5 LPG-61

プライマリウェポン：ミサイル

GROM-11系

最初に開発条件を満たせるミサイル。そのぶん性能は低めだが、コストが安い。

- 2 GROM-11
  - 3 GROM-11
    - 4 GROM-11

プライマリウェポン：ミサイル
FB MR R-LAUNCHER系

威力が高いミサイル。グレードが上がると爆発範囲が広がるなどの強化がされる。

- 3 FB MR R-LAUNCHER
  - 4 FB MR R-LAUNCHER（［FB MR R-LAUNCHER］開発資料） → 5 FB MR R-LAUNCHER
  - 4 FB MR R-L MK-II（［FB MR R-LAUNCHER］開発資料） → 5 FB MR R-L MK-II

プライマリウェポン：ミサイル
KILLER BEE系

照準に捉えた目標を追尾する性能を持つ。派生先のCGM 25は追尾する対象が多くなる。

- 3 KILLER BEE
  - 4 KILLER BEE → 5 KILLER BEE → 6 KILLER BEE
  - 4 CGM 25 → 5 CGM 25 → 6 CGM 25

プライマリウェポン：シールド
PB SHIELD

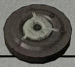
敵の攻撃を防げるシールド。構えながらハンドガンやサブマシンガンで攻撃することが可能。

- 2 PB SHIELD → 3 PB SHIELD（［PB SHIELD］開発資料） → 4 PB SHIELD

サポートウェポン：投擲武器
MAGAZINE

弾倉が空になったマガジン。敵の近くに投げたり直接ぶつけることで、注意を引き付けられる。

- 1 MAGAZINE



サポートウェポン：投擲武器
DECOY系

人型の風船を膨らませて敵の注意を引き付ける。音を発するもの、付近の敵を気絶させるものもある。

- 2 DECOY
  - 3 DECOY → 4 DECOY
  - 3 ACTIVE DECOY
    - 4 ACTIVE DECOY → 5 ACTIVE DECOY
    - 4 E-STUN DECOY → 5 E-STUN DECOY

サポートウェポン：投擲武器
BAIT BOTTLE

付近にいる野生動物の注意を引き付ける投擲武器。グレードが上がると携行数が増える。

- 3 BAIT BOTTLE → 4 BAIT BOTTLE → 5 BAIT BOTTLE

サポートウェポン：投擲武器
GRENADE系

投擲から約5秒後に爆発する手榴弾。付近の敵の目をくらますものや、睡眠させるものも開発できる。

- 1 FLARE GRENADE → 2 FLARE GRENADE → 3 FLARE GRENADE
- 1 FLARE GRENADE → 2 FLARE SUPPLY → 3 FLARE SUPPLY → 4 FLARE SUPPLY
- 1 HAND GRENADE → 2 HAND GRENADE → 3 HAND GRENADE → 4 HAND GRENADE → 5 HAND GRENADE
- 1 SMOKE GRENADE → 2 SMOKE GRENADE → 3 SMOKE GRENADE → 4 SMOKE GRENADE → 5 SMOKE GRENADE
- 3 STUN GRENADE → 4 STUN GRENADE ([STUN GRENADE] 開発資料) → 5 STUN GRENADE
- 4 SLEEP GRENADE → 5 SLEEP GRENADE

サポートウェポン：投擲武器
PETROL BOMB

投擲すると着弾地点付近に炎が広がる火炎瓶。グレードが上がると威力と携行数がアップする。

- 3 PETROL BOMB (法螺貝) → 4 PETROL BOMB → 5 PETROL BOMB

サポートウェポン：設置武器
C-4

任意のタイミングで爆発させられる爆弾。グレードが上がると威力が上がり、携行数が増える。

- 1 C-4 → 2 C-4 → 3 C-4 → 4 C-4 → 5 C-4

サポートウェポン：設置武器
CAPTURE CAGE

野生動物を捕獲する檻。設置しておくと自動的に支援班のスタッフが回収してくれる。

- 2 CAPTURE CAGE → 3 CAPTURE CAGE → 4 CAPTURE CAGE

サポートウェポン：設置武器
MINE系

地面に仕掛ける地雷。ダメージを与えるもの、睡眠させるもの、車輌の動きを封じるものを開発できる。

- 3 M21 D-MINE → 4 M21 D-MINE → 5 M21 D-MINE
- 4 LLG-MINE → 5 LLG-MINE
- 4 ATB-MINE → 5 ATB-MINE
- 4 EMN-MINE → 5 EMN-MINE

携行品の開発系統図
ITEM

携行品
C.BOX系

さまざまな用途に使えるダンボール箱。4種類があり、対応する地形で使えば敵に見つかりにくい。

- 1 C.BOX (DSRT)
  - 2 C.BOX (DSRT) — 3 C.BOX (DSRT)
    - 4 C.BOX (WR) マスター認定証 (C.BOX) — 5 C.BOX (SMK) グランドマスター認定証 (C.BOX)
  - 2 C.BOX (FRST) — 3 C.BOX (FRST)
  - 2 C.BOX (BOLE) — 3 C.BOX (BOLE)
  - 2 C.BOX (CITY) — 3 C.BOX (CITY)

携行品
NVG

暗闇でも周囲を確認できる暗視ゴーグル。グレードが上がると使用可能時間が延びる。

1 NVG — 2 NVG — 3 NVG — 4 NVG — 5 NVG

No Image

携行品
STEALTH CAMO.PP

一時的に姿が見えなくなるステルス迷彩の試作型。グレードが上がると使用可能時間が延びる。

3 STEALTH CAMO.PP — 4 STEALTH CAMO.PP — 5 STEALTH CAMO.PP

携行品
PHANTOM CIGAR

使用すると高速で時間が経過するタバコ。グレードが上がると効果時間や携行数が増える。

1 PHANTOM CIGAR — 2 PHANTOM CIGAR — 3 PHANTOM CIGAR

No Image

携行品
薬

武器を構えたときの手ぶれを抑える薬や、一時的にリフレックス・モードになれるものなどを開発できる。

1 PENTAZEMIN — 2 PENTAZEMIN — 3 PENTAZEMIN

2 NOCTOCYANIN — 3 NOCTOCYANIN — 4 NOCTOCYANIN — 5 NOCTOCYANIN

3 ACCELERAMIN — 4 ACCELERAMIN — 5 ACCELERAMIN — 6 ACCELERAMIN

No Image

携行品
寄生虫充填用カートリッジ

使用すると一定時間、霧を発生させたり姿を消すことができる。グレードが上がると携行数が増加。

- 4 PARASITE (MIST) → 5 PARASITE (MIST)
- 4 PARASITE (CAMO) → 5 PARASITE (CAMO)
- 4 PARASITE (ARMOR) → 5 PARASITE (ARMOR)

ツールの開発系統図

TOOL

ツール
INT-SCOPE

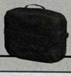
敵をマーキングしたり、能力を見破れる双眼鏡。グレードが上がると見破れる能力のランクが上がる。

- 1 INT-SCOPE → 2 INT-SCOPE → 3 INT-SCOPE → 4 INT-SCOPE

ツール
iDROID

携帯情報端末。グレードが上がるとマップに設置できるマーカーの数が増える。

- 1 iDROID → 2 iDROID → 3 iDROID → 4 iDROID



ツール
FULTON DEVICE

敵や車輌などを回収する装置。車輌を回収できるのは+ CARGO 2を開発してからとなる。

- 1 FULTON DEVICE
  - → 2 FULTON DEVICE → 3 FULTON DEVICE (マスター認定証（FULTON）) → 4 FULTON DEVICE
  - → 2 + CARGO 1 → 3 + CARGO 2 → 4 + CHILDREN (法螺貝)

義手の開発系統図

BIONIC ARM

義手
BIONIC ARM

開発を進めることで、リロード速度やダメージへの耐性を向上させるなどの効果を得られる。

- 1 BIONIC ARM
  - → 2 + ACTIVE SONAR 1 → 3 + ACTIVE SONAR 2 → 4 + ACTIVE SONAR 3
  - → 2 + MOBILITY 1 → 3 + MOBILITY 2 → 4 + MOBILITY 3
  - → 2 + PRECISION 1 → 3 + PRECISION 2 → 4 + PRECISION 3
  - → 2 + MEDICAL 1 → 3 + MEDICAL 2 → 4 + MEDICAL 3

義手
STUN ARM

バッテリーを使用して放電し、敵を気絶させる機能を持つ義手。バッテリーは自然に回復する。

2 STUN ARM — 3 STUN ARM — 4 STUN ARM

（3 STUN ARM：[STUN ARM] 開発資料）

義手
ロケットアーム系

義手を発射し、着弾した敵を気絶させる。BLAST ARMは爆発を起こす殺傷武器となる。

4 ROCKET ARM — 5 ROCKET ARM

4 ROCKET ARM — 5 BLAST ARM — 6 BLAST ARM

スーツの開発系統図

SUIT

スーツ
標準型戦闘服

さまざまな種類の迷彩があり、地形に対応したものを装備することで敵に見つかりにくくなる。

1 OLIVE DRAB — 2 SPLITTER — 3 SQUARE

1 TIGER STRIPE — 2 GOLDEN TIGER — 3 ANIMALS

1 DESERT FOX — 2 WOODLAND — 3 WET WORK

スーツ
スニーキングスーツ系

移動時の足音が小さくなるスーツ。派生先のBATTLE DRESSはダメージを大きく軽減できる。

2 SNEAKING SUIT — 3 SNEAKING SUIT — 4 SNEAKING SUIT

2 SNEAKING SUIT — 3 BATTLE DRESS — 4 BATTLE DRESS — 5 BATTLE DRESS

スーツ
PARASITE SUIT

寄生虫充填用カートリッジを使用できるスーツ。グレードが上がるとカートリッジの効果時間が延びる。

4 PARASITE SUIT — 5 PARASITE SUIT

スーツ
CYBORG NINJA系

操作キャラクターの見た目が過去シリーズの登場キャラクターに変化するほか、移動速度も速くなる。

4 CYBORG NINJA — 5 RAIDEN

（4 CYBORG NINJA：マスター認定証（STANDARD））
（5 RAIDEN：グランドマスター認定証（STANDARD））

バディ／支援ヘリ／警備装置の開発系統図

BUDDY / HELICOPTER / SECURITY EQUIPMENT

D-Horseの装備

受けるダメージを減らすバトルドレスの開発が可能。装備させるとややコストが増加する。

1 NORMAL — 2 BATTLE DRESS (DH) — 3 BATTLE DRESS (DH) — 4 BATTLE DRESS (DH)

D-Dogの装備

種類により出せる指示が変わるスーツを開発できる。TACTICAL（FULTON）の開発には親密度が必要。

1 NAKED — 2 SNEAKING (KNIFE) — 3 SNEAKING (STUN) ［STUN ARM］開発資料
2 SNEAKING (KNIFE) — 4 BATTLE DRESS (DD)

3 TACTICAL (FULTON) 救急救助マニュアル

クワイエットの装備

武器とスーツを開発可能。SINFUL BUTTERFLYは麻酔銃であり、敵をフルトン回収したいときに便利。

2 WICKED BUTTERFLY — 4 WICKED BUTTERFLY

3 GUILTY BUTTERFLY — 5 GUILTY BUTTERFLY

4 SINFUL BUTTERFLY ［BRENNAN LRS-46］開発資料

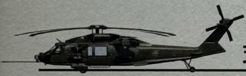
1 NAKED — 3 NAKED (BLOOD)

4 NAKED (SILVER Q) — 5 NAKED (GOLD Q)

D-Walkerの武装

ハンドガンやロケットランチャーなどの武器のほか、ヘッドパーツを開発することで出せる指示が増える。

- 2 D-WALKER — 3 D-WALKER — 4 D-WALKER
- 2 AMMO RACK — 3 AMMO RACK — 4 AMMO RACK
- 2 AUTO LOADER — 3 AUTO LOADER — 4 AUTO LOADER
- 2 SUPPORT HEAD — 3 SUPPORT HEAD — 4 SCOUTING HEAD — 5 INTERCEPT HEAD (［GUN-CAM DEFENDER］開発資料)
- 2 TASK-ARM — 3 TASK-ARM CQC — 4 TASK-ARM MCHT — 5 TASK-ARM SM (スカルズのマチェット)
- 1 DW S.PISTOL-CS — 3 DW S.PISTOL-CS — 5 DW S.PISTOL-CS / 4 DW S.PISTOL-AP
- 2 DW D114-CS — 4 DW GEIST K11-CS — 6 DW ZEEV-CS
- 2 GATLING-GUN — 3 GATLING-GUN — 4 GATLING-GUN
- 3 ATGM-MK IV — 4 ATGM-MK IV — 5 ATGM-MK IV
- 4 FLAMETHROWER — 5 FLAMETHROWER (［FLAMETHROWER］開発資料)
- 4 H-DISCHARGER — 5 H-DISCHARGER (［STUN ARM］開発資料)
- 5 F-BALLISTA (グランドマスター認定証（FULTON）)



支援ヘリの武装

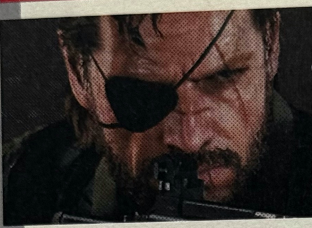
本体やミサイルなどの武器が開発ができるが、グレードが高くになるにつれコストが膨大になる。

- 1 UTH-66 BLACKFOOT — 2 UTH-66 BLACKFOOT — 3 UTH-66 BLACKFOOT — 4 UTH-66 BLACKFOOT — 5 UTH-66 BLACKFOOT
- 2 SPEAKER
- 1 GATLING-GUN
- 2 H-ROKET — 3 H-ROKET — 4 H-ROKET
- 3 AS MISSILE — 4 AS MISSILE — 5 AS MISSILE
- 2 FLARE — 3 FLARE — 4 FLARE
- 4 APPLIQUE ARMOR — 5 APPLIQUE ARMOR — 6 APPLIQUE ARMOR

警備装置

FOBに仕掛けられる設備。赤外線センサーや監視カメラ、無人警戒機などを開発できる。

- 3 IR-SENSOR
- 3 ANTITHEFT DEVICE
- 3 SURVEILLANCE-CAM
- 3 UA-DRONE



アクション解説
ACTION GUIDE

潜入任務では移動手段や装備品、CQCなどのさまざまな知識が必要となる。ここではそれらのアクションについて解説。特性を理解し、ミッションで有効活用してほしい。

操作方法は状態ごとに大きく異なる

操作方法は下表のように、状態によって大きく分けて4とおりある。もっとも基本となるスネークを操作する通常時のほか、D-Horseや車輌、D-Walkerといった乗り物に乗っているときとで操作方法が変化する。それぞれの状態で方向キーやボタンの役割が大きく変わってくるため、あらかじめ下表で確認しておこう。これらの基本操作を覚えたら、以降のページで解説しているアクションを身につけていくといい。

操作方法INDEX

項目	参照
移動／潜入	P49
偵察	P51
装備品を使ったアクション	P52
CQC（近接戦闘術）	P63
その他のアクション	P65

項目	参照
バディのアクション	P66
乗り物の操作	P70
固定兵器	P72
操作キャラクターのダメージ	P73

基本的な操作方法

操作	通常時	D-Horse	車輌	D-Walker
方向キー上	プライマリウェポン選択／装備	プライマリウェポン選択／装備	装甲車&戦車時：メインウェポン装備	メインウェポン装備
方向キー下	セカンダリウェポン選択／装備	セカンダリウェポン選択／装備	装甲車&戦車時：サブウェポン装備	サブウェポン装備
方向キー右	サポートウェポン選択／装備	サポートウェポン選択／装備	ライト ON／OFF	ライト ON／OFF
方向キー左	携行品選択／装備	携行品選択／装備	暗視ゴーグル ON／OFF	暗視ゴーグル ON／OFF
タッチパッドボタン（右側）	端末を開く／閉じる	端末を開く／閉じる	端末を開く／閉じる	端末を開く／閉じる
タッチパッドボタン（左側）	ポーズ	ポーズ	ポーズ	ポーズ
△ボタン	状況アクション	乗降	乗降	乗降
○ボタン	リロード 【長押し】担ぐ／降ろす	リロード	【長押し】車輌を移動	リロード 【長押し】担ぐ／降ろす
×ボタン	姿勢変更 【立ち／しゃがみ／匍匐】	隠れる／戻る	トラック時：隠れる／戻る	通常時：姿勢変更 加速時：ブレーキ
□ボタン	通常時：緊急回避 武器構え時：武器切替	通常時：加速 武器構え時：武器切替	装甲車&戦車時：無線 【長押し】CALLメニュー	加速
右スティック	カメラ操作	カメラ操作	カメラ操作	カメラ操作
R3ボタン	左右視点変更 【長押し】カメラズーム	隠れ時：隠れ位置変更 【長押し】カメラズーム	左右視点変更 【長押し】カメラズーム	【長押し】カメラズーム
左スティック	移動	移動	ステアリング	移動
L3ボタン	ダッシュ	—	—	—
R1ボタン	通常時：視点リセット 【長押し】双眼鏡構え 武器構え時：視点変更	通常時：視点リセット 【長押し】双眼鏡構え 武器構え時：視点変更	視点変更 【長押し】双眼鏡構え	視点リセット 【長押し】双眼鏡構え
R2ボタン	通常時：CQC 武器構え時：攻撃	武器構え時：攻撃	アクセル	通常時：近接攻撃 武器構え時：攻撃
L1ボタン	無線 【長押し】CALLメニュー	無線 【長押し】CALLメニュー	四輪駆動車&トラック時：無線 装甲車&戦車時：攻撃 【長押し】CALLメニュー	無線 【長押し】CALLメニュー
L2ボタン	武器構え	武器構え	ブレーキ／バック	武器構え

姿勢によって移動速度や見つかりやすさが変化

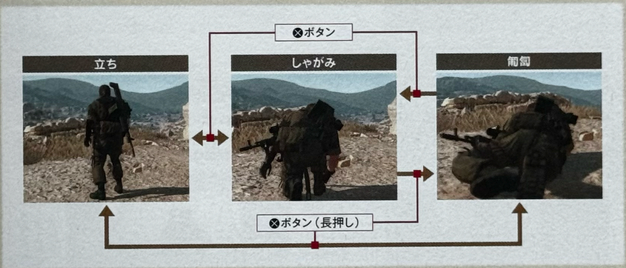
操作キャラクターの姿勢は立ち、しゃがみ、匍匐（ほふく）状態の3種類を切り替えられ、それぞれの姿勢からダッシュやステルス・モードへ移行できる。姿勢によって移動速度だけでなく、敵からの発見されやすさにかかわるカムフラージュ効果（→P76）に違いがあるのが特徴だ。基本的には姿勢が高いほど移動速度が速くなり、姿勢が低いほどカムフラージュ効果が高くなっていく。したがって、敵が近くにいないときは立ち状態やダッシュ、敵が近くにいるときはしゃがみや匍匐状態で移動するといったように使い分けていこう。

姿勢変更の特徴

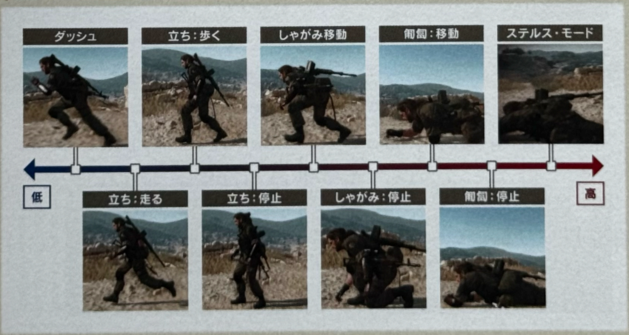
- ⊗ボタン短押しで立ち、しゃがみを切り替えられる
- ⊗ボタンの長押しで匍匐状態へ移行する
- 左スティックを倒しながらL3ボタンでダッシュする
- 立ち、しゃがみ状態時に◎ボタンで緊急回避して匍匐状態へ移行。ただし、ダメージを受けない高さからの緊急回避時は立ち状態へ移行する
- 匍匐状態時に△ボタンでステルス・モードへ移行

▲ダッシュはすべての姿勢から行える。移動速度はもっとも速いが、カムフラージュ効果が低くなるため、敵との接触に注意。

姿勢変更の仕組み



姿勢ごとのカムフラージュ率



特定の場所で行える特殊な行動

フィールドの特定の遮蔽物付近では、下にある特殊なアクションが行える。これらのアクションを駆使すれば敵に見つかりにくくなったり、目的地へ最短で向かえるようになり、潜入をよりスムーズに行えるのだ。このうち、カバーとエルード以外のアクションは🔺ボタンを押すことでそれぞれのアクションへ移行できる。その際、特定の場所へ移動しながら🔺ボタンを押しつづけていれば、立ち止まらずにアクションを行える。

おもな特殊アクション

カバー

建物などに身を隠しつつ、遮蔽物の先の様子をうかがえる。カムフラージュ効果が上がるほか、この状態からカメラ（→P51）をズームしたり、対象のマーキング（→P51）をすることもできる。

◀遮蔽物に近づけば、姿勢にかかわらず自動でカバーした状態になる。

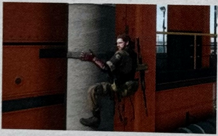
段差登り／柵越え

段差登りは崖や建物といった、幅が厚い遮蔽物の端につかまって上によじ登れる。一方、柵越えは土嚢やフェンスなど、薄い遮蔽物を飛び越えて先へ進むことが可能なアクションだ。

◀写真のフェンス程度の高さなら、柵を乗り越えて先へ進むことができる。

ハシゴやパイプの昇降

🔺ボタンでつかまり、左スティックを上に倒すと登り、下に倒すと降りられる。このとき、✖ボタンを押せば素早く下に降りられることを覚えておこう。なお、ハシゴはつかまれる方向が決まっている。



◀パイプのみ、上下するだけでなく左右へ回り込むことも可能となっている。

ジャンプ

遮蔽物のあいだに隙間があり、足場が続いていない場所でも間隔が狭ければ飛び移ることができる。飛び移れる距離は約3～5歩分程度で、わずかに届かない場合はエルードでつかまることもある。

◀足場に対し操作キャラクターを垂直に向けてジャンプの操作を行うこと。

エルード

遮蔽物の端につかまってぶら下がる。この状態から左右へゆっくり移動したり、遮蔽物をよじ登ることが可能だ。手を離して降りることもでき、下方にエルード可能な場所があればふたたびつかまれる。

◀エルードからの落下中に🔺ボタンを長押しすれば再度エルードができる。

クラック・クライミング

崖や壁に大きな亀裂が入っている場所では、隙間に手や脚を差し込んで登り降りができる。クラックの場所は諜報班のレベルが上がれば、iDROIDのMAPモードで確認可能だ。

◀クラックで高所に登り、敵のいない場所を見つけられれば潜入しやすくなる。

カメラを動かして周囲の状況を把握

潜入する際はカメラを操作して周囲の状況確認を行いたい。とくに拠点では遮蔽物が多かったり地形の起伏が激しい場所は死角が多いので、カメラ操作による安全確認を徹底することが重要。確認した敵に対して、双眼鏡をズームさせてマーキングしていこう。なお、三人称視点時のカメラはR1ボタンを1回押すと水平方向、もう一度押すと垂直方向に操作キャラクターが向いている方向へリセットされる。

▼地形の起伏が激しい場所では、必ず下方の安全を確認。

双眼鏡を利用する

双眼鏡を構えれば通常の視点よりも遠くの場所を偵察できる。このとき捉えた敵はマーキングされ、操作キャラクターとの距離が表示される。iDROIDのマップ画面で位置を確認できるので、発見した敵をすべてマーキングしておけば、これらを避けて進みやすくなるだろう。

ほかにも、マーカーの設置や諜報無線による対象の情報の確認、指向性マイク機能で敵の会話から情報を得るといったことが可能だ。さらに開発で双眼鏡のグレードを上げれば、対象の班適性や所持スキルを確認できるといった機能が追加されていく。

双眼鏡の特徴

- 遠距離から対象をマーキングできる
- マーカーを設置または解除できる
- 諜報無線で対象の情報を得られる
- 指向性マイク機能により、遠くにいる敵兵の会話などを聞くことができる
- 支援班のレベルが上がると、班機能で戦闘支援を要請できるようになる

▲拠点に潜入する前は付近の高台から偵察しよう。高所から見下ろすことで遮蔽物の影響を受けず、より多くの敵をマーキングしやすくなる。

アナライザー機能で対象を解析するまでの流れ

敵を双眼鏡に収める

まずは対象に向けて双眼鏡を構える。画面内に複数人いるときは、解析したい対象を画面の中央に収めること。

ゲージが溜まるまで追跡

解析が始まると画面中央にゲージが出現。対象が視界の外に出ると解析が中断されるので、追跡しつづけよう。

解析完了で能力が判明

ゲージが右端まで溜まると解析が完了し、その対象の班適性や所持しているスキルが判明する仕組みだ。

班機能で追加される戦闘支援

マザーベースに支援班が設立されると、双眼鏡を構えたときに右表にあるさまざまな支援要請ができるようになる。これらは支援班のレベルが上がるほど効果が高くなり、それにともない消費GMPが増えていく仕組みだ。使用するとリザルトでSランクを獲得できなくなるので、おもにSIDE OPSなどで使うといい。

戦闘支援の特徴

戦闘支援	効果
戦闘支援:砲撃	砲撃でダメージを与える
戦闘支援:スモーク散布	煙幕を散布して敵の視界を奪う
戦闘支援:睡眠ガス散布	睡眠ガスを散布して対象を眠らせる
戦闘支援:チャフ散布	無線通信とミサイルの誘導を妨害し、監視カメラ、ガンカメラを無力化する

装備品のアクションと特徴

装備品を使ったアクションには武器構えや攻撃といった共通のものと、アサルトライフルや投擲武器などのカテゴリごとに異なるアクションがある。このうち、共通のアクションは数が多いうえに役立つ場面が異なるため、まずはこれらの仕組みを覚えることが大切だ。とくにリロードやクイックチェンジはスムーズな操作が求められる戦闘時にひんぱんに使うことになる。以降の解説を熟読して実戦で使いこなしてほしい。

おもな共通アクション

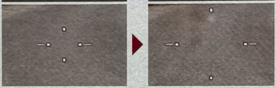
武器構え／照準／視点変更／攻撃／ヘッドショット

武器を構えると視点が三人称視点から肩越し視点に切り替わり、同時に画面の中央に照準が表示される。この状態でR2ボタンを押せば、武器ごとの攻撃を照準の方向に行う仕組みとなっている。また、武器構え時は操作キャラクターの向きが固定され、側面や後方への移動も前方を向いたままとなる。武器を構えながら操作キャラクターの向きを変えたいときは、右スティックでカメラを操作して行おう。

◀通常の敵の頭に弾を命中させるとヘッドショットとなり、1発で無力化可能。

照準の変化

通常	移動／攻撃時



移動しながらや、攻撃を連射すると照準が広がって対象に弾が命中しにくくなる。集弾性能が低い武器ほど大きく広がるので、それらの武器では移動せずに数発ずつ攻撃するといい。

視点の切り替え

肩越し視点	主観視点

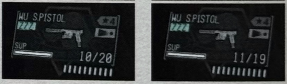
武器構え直後は肩越し視点になる。この状態からR1ボタンを押すたびに、主観視点と交互に切り替わる。なお、主観視点では弾のブレが抑えられ、より精密に撃てる利点がある。

リロード

装備している武器の装填弾数が0になると、操作キャラクターが自動的にリロードを行う。リロードの動作や弾が装填されるまでの時間は武器ごとに異なっていて、動作を最後まで終えると装填弾数が最大の状態に戻るのだ。なお、リロード中にダッシュや緊急回避などべつのアクションを行うと、リロードの動作は中断されてしまう。このときリロードを最後まで行わないため弾は装填されないので、再度リロードを行う必要があるということを覚えておこう。

タクティカルリロードによる装填弾数の増加

出撃／自動リロード	タクティカルリロード



装填数が0になる前に手動でリロードすることをタクティカルリロードと呼ぶ。一部の武器は装点数が1発多い状態となる特性があるため、出撃直後などに行っておきたい。

転がり移動

匍匐状態で武器を構えているときに、左スティックを左右のいずれかに倒しながらL3ボタンを押すと、転がりながら移動できる。移動中に左スティックを戻すか、L2ボタンを離して武器構えを解除すると匍匐状態へ戻る仕組みだ。匍匐状態で敵に見つかりそうなときに、素早く隠れられるので便利だ。なお、ミサイルなど、匍匐状態で構えられない武器を手にしているときには、この移動はできない。

◀素早く左右に動けるため、立ち上がって逃げるよりも素早く隠れられる。

クイックチェンジ

クイックチェンジは、武器や携行品を素早く切り替えられる重要な操作方法だ。プライマリウェポンとセカンダリウェポン、サポートウェポンで操作方法は以下のように異なる。また、武器ではない携行品は、方向キーの左を短く押すたびにクイックチェンジを行え、最後に装備した携行品を着脱するといった動作になるので覚えておこう。なお、武器構え時のクイックチェンジに関しては、オプションで切り替えタイプを変更できる。

クイックチェンジの仕組み

- プライマリウェポンとセカンダリウェポンは、方向キーを短く押すと現在装備していない武器へ切り替わる
- サポートウェポンは方向キーの右を短押しするたびに決められた順番で装備が切り替わる
- 武器構え時に◉ボタンを押すと、装備中のプライマリウェポンとセカンダリウェポンを切り替える

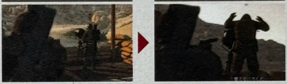
◀サポートウェポンは、写真に記した番号順に切り替わっていく。

ホールドアップ

戦闘態勢でない敵に対して武器を構えたまま接近すると、銃口を向けられた敵がホールドアップした状態になり、無力化できる。ただし、ホールドアップしていても、敵にスキを見せると反撃される。これを防ぐには、ホールドアップさせたあとに、武器を構えたままCALLメニューで「伏せろ」を選択すればOK。伏せた敵はほかの敵に呼びかけられるまでは無力化したままとなる。なお、一部の強敵はホールドアップの途中でナイフで反撃してくることもある。

ホールドアップさせるまでの流れ

武器を構える ▶ 約2mまで近づく



基本的には敵の背後からが成功させやすい。音を立てないようにしゃがみ状態になったうえで、武器を構えたまま素早く接近しよう。敵が両手を挙げたら、CALLメニューで伏せさせるといい。

プライマリウェポン

アサルトライフル

扱いやすさとカスタマイズ性に優れる

連射性能と集弾性能に優れ、連射することでまとまったダメージを与えやすい。装填弾数と携行弾数も多いので、戦闘中に弾切れを起こしにくいのも利点のひとつだ。また、UN-ARC-NLを開発すれば敵を気絶させられるようになる。殺傷武器と使い分けることで、ミッションを問わず活躍できるだろう。

さらにカスタマイズではサプレッサーはもちろん、アンダーマウントにショットガンやグレネードランチャーのバレルを装着できる。これによってひとつの武器で、ふたつの役割を担えるようになるのだ。

アサルトライフルのおもな特徴

- 貫通力と連射性能、集弾性能が高いため複数の敵を同時に相手しやすい
- 装填弾数と携行弾数が多く、リロードでスキを見せにくい
- カスタマイズでサプレッサー、アンダーマウント、スコープを装着できるものがある
- 衝撃力が低く、装甲兵や車輌にダメージを与えにくい

▲1発の威力は低いものの、連射性能で補える。これといった欠点もないため、プライマリウェポン(HIP)の選択に悩んだら装備するといい。

▲アンダーマウントの武器を使いたいときは、武器を構えた状態で△ボタンを押そう。すると瞬時にもうひとつの武器へ切り替わるのだ。

プライマリウェポン

ショットガン

近距離時の威力と範囲で敵兵を圧倒

弾が扇状に広がりながら飛ぶのが特徴で、前方の広範囲を攻撃できる。特筆すべきは近距離で命中させたときの威力が非常に高く、敵兵であればヘッドショットでなくても1発で倒せるほどのダメージを与えられること。このとき、敵を倒しきれなくても後方へ吹き飛ばしてダウンさせることができるため、反撃を受ける心配がないのもポイントだ。一方、ほとんどの系統で装填弾数が少なく、リロードも遅いという短所がある。もしこの点が気になるようであれば、比較的装填弾数が多めで、リロードの速度もやや速いKABARGA-83を開発するのがオススメ。

▲威力は高いが衝撃力が低い。弾が前方に広がることを活かし、車輌ではなく複数の敵兵士を相手に使っていこう。

ショットガンのおもな特徴

- 威力が高く、弾が前方の扇状の範囲に広がるため、複数の敵に同時に大ダメージを与えやすい
- 近距離での命中時に敵を吹き飛ばしてダウンさせられる
- 装填弾数が少なく、リロードでスキを見せやすい
- 使用コストで資源を多く消費するものがある
- 使用弾頭がスラッグ弾化（単弾化）したものは、散弾ではなくなる代わりに威力が大幅に上昇する

▲1発ずつリロードする系統が多いため、装填弾数が少なくなるほどリロードに時間がくうようになる。こまめにリロードすること。

プライマリウェポン

グレネードランチャー

殲滅力が高く拠点の制圧に向く

威力と衝撃力が高いうえに、着弾時に爆発して広範囲を攻撃できる。強敵に大ダメージを与えることはもちろん、複数の敵をまとめて倒すといった使い方も可能だ。ただし、爆発の範囲にいると操作キャラクターも大ダメージを受けてしまう。そのため、使用時はなるべく広い場所かつ、狙った対象から10m以上の距離をとるようにしたい。なお、発射された弾は放物線を描いて遠くまで飛んでいくため、発射する角度を調整することで、200m以上もの離れた場所にいる対象を狙うことが可能だ。

▲ヘッドショットを狙いにくい装甲兵が相手でも効果的にダメージを与えられる。装填弾数が少ない点に気をつけ、遮蔽物を利用しながら戦おう。

グレネードランチャーのおもな特徴

- 威力と衝撃力が高く、すべての敵に大ダメージを与えやすい
- 着弾すると爆発して周囲の広範囲を攻撃できる
- 発射角度を調整すれば遠距離まで弾が届く
- 装填弾数と携行弾数が少ない
- 使用コストで資源を多く消費するものがある

▲遠距離の対象を狙うときは3倍率測距スコープを装着しておくと便利。主観視点時に着弾点までの距離が表示されるので、正確に狙いやすい。

プライマリウェポン
スナイパーライフル
遠距離から対象を狙い撃つ

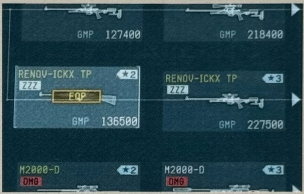
有効射程が全武器中もっとも長く、弾速も非常に速い。遠距離の対象を正確に狙えることから、拠点へ潜入する前に、やっかいな敵をヘッドショットで排除しておくといった使い方に適している。カスタマイズでサプレッサーを装着すれば、狙撃地点を敵に気づかれにくくなり、より安全に攻撃できるのでオススメ。

また、衝撃力と威力が高いBRENNAN-LRS-46を開発すれば、車輌や戦闘ヘリに対してもダメージを与えやすくなる。ただし、こちらは初期の段階ではサプレッサーを装着できないため、発見されやすい。射撃後すぐに遮蔽物に身を隠すなどして使っていこう。

◆スナイパーライフルのおもな特徴

- 貫通力が非常に高く、薄い鉄板などを貫通して敵を攻撃できる
- 有効射程が非常に長い
- カスタマイズでサプレッサーやアンダーマウントを装着できるものがある
- 装填弾数と携行弾数が少なく連射性能も低めなことから複数の敵を同時に相手したり、近距離での戦闘に向かない

▲遠距離からの狙撃が基本的な運用法となる。ズーム倍率の高いスコープを装着し、より正確に対象を狙えるようにしておこう。



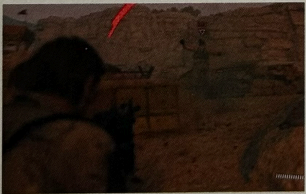
▲麻酔弾を撃てるRENOV-ICKX TPは遠距離から敵を無力化できるので非常に便利。開発条件も難しくないので優先的に開発したい。

プライマリウェポン
マシンガン
どんな距離でも戦える万能兵器

連射性能が高く、装填弾数と携行弾数が非常に多い。絶え間なく連射することで大ダメージを与えることが可能だ。その際、連射による弾のブレを抑えるため、基本的に主観視点で連射するようにしたい。手数が多いことから複数の敵に対して有効だが、総合的なダメージ効率に優れる点を活かし、スカルズのような動きが素早い強敵に使っていくことをオススメする。なお、マシンガンには攻撃特性が非殺傷の武器がない。敵を殺害せずにフルトン回収したいときは、ほかのカテゴリの武器を使おう。

◆マシンガンのおもな特徴

- 貫通力と連射性能、集弾性能が高いため複数の敵を同時に相手しやすい
- 装填弾数と携行弾数が非常に多く、長時間攻撃しつづけることで大ダメージを与えられる
- リロードが遅い
- 殺傷武器しかないため、敵を生きたまま無力化するのが難しい


▲集弾性能が高く、連射時も狙った対象に命中させやすい。複数の敵に囲まれ、ヘッドショットを狙う余裕がないときに使うといい。

▲カスタマイズでは連射性能や集弾性能などを強化できるパーツがオススメ。長所をさらに伸ばし、与えるダメージの増加を図ろう。

プライマリウェポン

ミサイル

爆発で複数の敵をまとめて蹴散らそう

最大の威力と衝撃力を誇る弾頭を発射し、着弾点の大爆発で複数の敵を巻き込める。敵が密集しているところを狙えば、一網打尽にすることが可能だ。一方で装填弾数と携行弾数がともに少なく、長期戦には向いていないため、弾薬補給の要請をつねに意識しておこう。また、使用コストでGMPだけでなく、コモンメタルなどの資源を多く消費してしまうのも難点となる。このことから、使うのは装甲車や戦車といった強敵が複数出現するミッションに限定し、必要に応じて補給要請で装備するといい。なお、ミサイルは匍匐状態では武器を構えられない点に注意して使おう。

ミサイルのおもな特徴

- 威力と衝撃力が高く、着弾すると爆発して周囲の広範囲を攻撃し、複数の敵に大ダメージを与えられる
- 有効射程が長いほか、敵を追尾するものもある
- 装填弾数と携行弾数が少ない
- 弾速が遅く素早い敵に命中させにくい
- 使用コストで資源を多く消費するものがある

▲爆発が大きいため、遮蔽物の向こう側にいる敵も巻き込みやすい。その際は操作キャラクターが巻き込まれない場所から攻撃すること。

▲KILLER BEE系統はロックオンした対象を弾が追跡する。動きの速い戦闘ヘリであっても、容易に命中させることが可能だ。

プライマリウェポン

シールド

盾で攻撃を防いでダメージを抑えられる

敵の攻撃を盾で防ぎ、ダメージを受けることを回避できる。操作キャラクターの状態によって防げる部位が異なり、武器を構えていないときは背中への攻撃を防げるのも特徴。武器構え時はハンドガンかサブマシンガンを同時に構えるため、敵の攻撃を防ぎながら攻撃することができる。ただし、多方向からの攻撃は防ぎきれないので注意しよう。ほかにも敵の攻撃によっては防御できないこともあるので、盾による防御は過信せず、敵の数が多いときなどはいったん退避して身を隠すのが無難だ。

シールドのおもな特徴

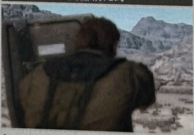
- 姿勢ごとにシールドが向いている方向からの攻撃のみ自動的に防げる
- 武器構え時にハンドガンまたはサブマシンガンを同時に構え、攻撃することができる
- 武器構え時にダウンさせられるとシールドを落とし、プライマリウェポン（BACK）に何も装備していない状態になる。落としたシールドは拾うことが可能

キャラクターの状態によるシールドで防げる部位

武器構え時以外

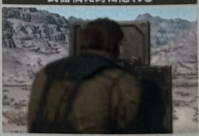
武器構え時以外の状態では背中に背負っている。敵から逃げる際に、後方から攻撃されてもダメージを受けにくい。

武器構え時



シールドを前方に構え、正面からの攻撃を防ぐ。ただし、頭と右腕が露出するので敵の弾幕が厚いと被弾してしまう。

武器構え時に隠れる



上半身から膝付近までをシールドで覆う。もっとも防げる範囲が広く、この状態でしゃがめば多くの攻撃を防御可能だ。

セカンダリウェポン
ハンドガン
系統ごとに性能が大きく異なる

武器によって衝撃力が高かったり、連射性能が高いものがあるなど、系統ごとに性能が大きく異なるものが多い。また、麻酔弾やエアショック弾といった、敵を睡眠させたり気絶させる武器が充実しているのも特徴だ。したがって、系統ごとに開発しておけば、使用しているプライマリウェポンの性能との兼ね合いで足りない部分を補えるだろう。

なお、WATER PISTOLは水鉄砲のためダメージを与えられず、スタミナを減らすこともできない。ただし、頭に命中させれば一時的に無力化できるほか、通信設備や電源設備を漏電させて破壊可能だ。

ハンドガンのおもな特徴

- 系統によって性能が大きく異なる
- 麻酔弾やエアショック弾、スモーク弾など非殺傷武器が充実している
- 片手で扱うことができる
- 威力が低く、敵に大ダメージを与えにくい

▲基本的に威力と連射性能が低めになっている。攻撃はヘッドショットを徹底し、複数の敵を同時に相手するときはほかの武器に変えるといい。

▲ZORN-KP系統はグレネードランチャーと同じ特徴を持つ。セカンダリウェポンで唯一、広範囲を攻撃できる強力な武器だ。

セカンダリウェポン
サブマシンガン
連射性能の高さと片手で扱える点が強み

マシンガンと酷似した性能を持ち、連射性能に優れている。こちらは威力や携行弾数が少ないが、捕虜を担いでいるときなども使えるのが特徴だ。おもに、プライマリウェポン（BACK）にスナイパーライフルなどを装備してマシンガンを使えないときに、代わりの役目を担う武器として装備するといい。また、片手で扱えることを活かし、シールドと併用して戦うのも有効だ。その際はなるべくすべての敵を操作キャラクターの正面にとらえるように位置どり、敵の攻撃を武器構え時のシールドで防ぎながら戦うのがポイントとなる。

サブマシンガンのおもな特徴

- 連射性能、集弾性能が高いため複数の敵を同時に相手しやすい
- ハンドガンに比べ装填弾数と携行弾数が多く、長時間攻撃しやすい
- 片手で扱うことができる
- 攻撃時の照準のブレ幅が大きく、連射した際に狙った場所に命中させにくい

▲シールドを装備していないときは、いずれかの敵を拘束して盾にしながら戦うのもいい。敵の攻撃の手が緩むので、ダメージを抑えやすくなる。

▲RIOT SMGは攻撃特性が非殺傷。連射性能が高いため、ヘルメットなどを装備してヘッドショットを狙いにくい敵も素早く気絶させられる。

セカンダリウェポン

義手

スネーク専用の多彩な機能を搭載した義手

スネークのみ使用できるセカンダリウェポンで、装備から外すことができない。ダッシュ中にR2ボタンを押すと敵を気絶させるパンチを放てるほか、CALLメニューから「ノック（敵誘い出し）」を使うことができ、半径約15m以内にいる敵を音で誘き出すことが可能だ。また、開発を進めれば生物の位置を探知したり、スネークのさまざまな能力を強化できるなど、武器としてだけでなくミッション全体の進行に役立つようになる。

義手のおもな特徴

- 装備してダッシュ中にCQCを繰り出すと、対象を気絶させられるパンチを放つ
- CALLメニューで「ノック（敵誘い出し）」「ソナー（生物探知）」を使える
- 開発でさまざまな機能を追加させられる
- 一部の義手は専用のアクションを行える

▲「ソナー（生物探知）」は探知した対象との距離を確認可能。ただし、音を発するため敵兵に見つかる可能性がある。

義手の種類と特徴

STUN ARM

義手に充電させた電気を放電し、命中した対象を気絶させる。STUN ARMの開発が進んでグレードが上がると、充電できる段階が増えていき、それにともなって溜める時間と繰り出す攻撃が変化するのが特徴だ。グレード2と3では電気を充電したあと、自身の前方に放電するのみのため、目の前の敵にしか通用しない。しかし、グレード4まで開発を進めると、スネークの半径45m以内にいるすべての敵兵に電撃を落とし、確実に気絶させるという極めて強力な性能を持つ。

STUN ARMの仕組み

武器構えで充電 ▶ 攻撃で放電

武器を構えると義手が電気を充電し始め、同時に画面右下に表示されるゲージが溜まっていく。充電が完了してから攻撃すると、義手を前方に突き出して放電する仕組みだ。

ROCKET ARM

義手を前方に構え、攻撃すると発射する。発射された義手は左スティックとR2ボタン、L2ボタンで速度や方向の操作ができ、バッテリーがなくなるまでどこまでも自由に飛ばせるのだ。浮遊中に敵に命中すると気絶させたうえで貫通する。なお、開発で派生するBRAST ARMも同様の特徴を持つが、こちらは殺傷武器で敵や貫通できない障害物に命中すると爆発する仕組みだ。

ROCKET ARMの特徴

- 発射中は左スティックで上下左右に動かせるほか、R2ボタンで加速、L2ボタンで減速できる
- バッテリーがなくなると制御不能になる
- 地形や障害物などに当たると墜落する
- 操作中、スネークはその場から動けない

操作の流れ

武器構え時に攻撃

ほかの武器と同様に、構えると照準が表示される。また、この状態であれば敵をホールドアップさせることが可能。

▶ 左スティックで操作

発射中は左スティックで義手が飛ぶ方向を調整できる。加速や減速を使い分けることで、対象に命中させやすい。

▶ バッテリー切れ／地形などに接触

バッテリーがなくなると制御不能になり、そのまま直進していく。また、地形などに接触すると墜落して操作が終了となる。

サポートウェポン
投擲武器

対象に向けて放物線を描いて投げる

投擲武器の使い方はおもに2種類に分けられ、投げてから約3秒が経過、または落下すると効果を発揮するものと、落下後に任意のタイミングで起動させるものがある。いずれも武器を構えた状態でR2ボタンを押すと投げることができ、その際にR2ボタンを長押しすると軌道を変えられる。敵に大ダメージを与え無力化するなど、投擲武器によって効果はさまざま。以下でそれぞれの効果を確認しておこう。

投擲武器のおもな特徴

- R2ボタンの押し分けで軌道を変えられる
- グレネードは投げてから約3秒経過後に効果を発揮する
- デコイは投擲後、同じ投擲武器を装備した状態で武器構え時に△ボタンを押すと起動させられる
- デコイは起動前であれば拾って回収できる
- クワイエットに「撃て（グレネード弾き）」の指示を出しグレネードを投げれば、確実に敵に命中させられる

投げ方による軌道の変化

R2ボタン短押し

R2ボタン長押し

武器を構えてからR2ボタンを押すと軌道が表示され、そのまま長押しすると軌道を調整して飛距離を変えられる。なお、使用を中断したい場合はR2ボタンではなく、L2ボタンを離すこと。

種類ごとの特徴

MAGAZINE／BAIT BOTTLE／グレネード系／PETROL BOMB

投擲武器は種類が多いので、強敵を相手にするときは威力が高く広範囲を攻撃できるHAND GRENADE、一時的に行動不能にしたいときは煙幕を発生させられるSMOKE GRENADEというように、目的に合わせて必要なものを装備しよう。このなかで、MAGAZINEは使用回数に制限がなく、使用コストもかからないものとなっている。そのため、持ち場を離れない敵などの注意を引く際に積極的に使っていこう。

◀グレネード系の効果は自身も巻き込まれるため、遠くから投げること。

投擲武器ごとの効果

投擲武器	効果
MAGAZINE	地面や壁に当たると音を立てて、付近にいる敵の注意を引く
BAIT BOTTLE	地面に落下して割れると動物の食欲を刺激する匂いを発し、付近にいる野生動物の注意を引く
FLARE GRENADE	地面に落下すると発光信号で目標地点を指定し、支援ヘリによる攻撃を要請する
FLARE SUPPLY	地面に落下すると発光信号で目標地点を指定し、弾薬やサプレッサーの補給を要請する
HAND GRENADE	投擲から約3秒後に炸裂すると、爆発して付近にいる対象へ大ダメージを与える
SMOKE GRENADE	投擲から約3秒後に炸裂すると、煙幕を張って付近にいる敵を行動不能にさせるとともに視線を遮断する
STUN GRENADE	投擲から約3秒後に炸裂すると、閃光と音を発して付近にいる対象を気絶させる
SLEEP GRENADE	投擲から約3秒後に炸裂すると、睡眠ガスを発して付近にいる対象を眠らせる
PETROL BOMB	地面に落下して割れるとその場で燃え上がり、近づいた対象を炎上させる

DECOY

落下後に起動するとスネークの姿をしたバルーンを出現させる。バルーンがその場に残っているあいだは敵の注意を引きつける効果があり、敵から攻撃を受けて耐久度が0になると破裂して上空へ飛んでいく仕組みだ。デコイのうち、ACTIVE DECOYは断続的に音声を流して敵を誘き出すことができる。また、E-STUN DECOYは壊れる際に放電して、周囲の敵を気絶させられるといった特徴がある。

DECOYの仕組み

投擲

起動

地面に落下すると、△ボタンで起動できる。着弾時の音で敵の注意を引けるほか、起動時に周囲の敵を気絶させられる。

サポートウェポン
設置武器

事前に設置して罠として使う武器

設置武器は武器構え時にR2ボタンを押すと地面に置くことができ、武器ごとに特定の状況になると効果を発揮。その特性から戦闘中に使うのではなく、あらかじめ敵の通り道などに設置しておく使い方が基本となる。CAPTURE CAGE以外は操作キャラクターも影響を受けるので、発動条件や効果範囲を以下で確認しておくこと。なお、設置武器はすべて、起爆する前なら、近づいて◎ボタンの長押しで回収可能だ。

設置武器のおもな特徴

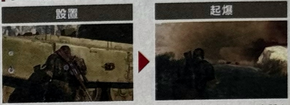
- 足場が比較的平坦な地形に設置可能。C-4のみ、遮蔽物や車輌などの側面にも設置できる
- 設置後に特定の対象が近づく、攻撃するなどで起爆する。C-4は同武器を装備して武器構え時に△ボタンで任意に起爆することができる
- 起動前であれば拾って回収できる

設置武器の種類と特徴

C-4

威力が非常に高いうえに、爆発の範囲が広く複数の敵を巻き込みやすい。同じ場所に複数設置すれば、装甲車や戦車であっても容易に破壊可能だ。また、C-4は壁や木などの遮蔽物のほか、車輌の側面、敵兵の腰などにも設置できるのが特徴。爆発が起こると敵は警戒を強めるが、姿を見られていなければ戦闘態勢にはならない。そのため、敵の車輌などに設置しておき、気づかれない場所まで移動してから起爆して敵の目をそちらに引きつけるといった使い方をすると便利だ。

C-4の仕組み



地面や遮蔽物などに設置してから、C-4を装備したまま武器を構えて△ボタンで起爆。攻撃特性が殺傷の武器であれば、直接C-4を攻撃することでも起爆できる。

地雷系

前方から近づくと爆発したり、車輌のみに反応したりするなど、4種類ある地雷はすべて起爆させるための条件が異なる。いずれも接近が起爆の共通条件なので、設置したM21 D-MINEやLLG-MINEを回収したいときは、方向や操作キャラクターの姿勢に注意したい。なお、ATB-MINEとEMN-MINEは車輌にしか反応しないため敵が近づいても爆発しないが、殺傷武器などで撃って爆破させることで周囲の敵を巻き込むといった使い方もできる。

地雷ごとの効果

地雷	効果
M21 D-MINE	地雷の前方に対象が近づくと爆発してダメージを与える
LLG-MINE	一定範囲に近づくと睡眠ガスを噴出し、周囲の対象を眠らせる。匍匐状態には反応しない
ATB-MINE	車輌が一定範囲に近づくと爆発して大ダメージを与える
EMN-MINE	車輌が一定範囲に近づくと電磁場を発生させて、一定時間その場に搭乗者ごと拘束する

CAPTURE CAGE

戦闘で使う武器ではなく、地面に設置して野生動物を捕獲するために使用するもの。捕獲できる野生動物は作戦展開地域ごとに異なっており、そのなかで緑地や砂地といった地形ごとに決まる。CAPTURE CAGEのグレードが上がると、捕獲できる野生動物の種類も増えていく仕組みだ。野生動物を保護すればGMPを入手したり英雄度（→P78）を上げられるので積極的に行っておきたい。

CAPTURE CAGEの仕組み

- 野生動物ごとに対応した地域と地形の場所に設置しておくと、ミッション開始時とクリア時、空中司令室に戻った際に自動的に捕獲した野生動物を保護できる
- CAPTURE CAGEのグレードによって捕獲できる野生動物のレアリティが決まっている
- 設置したCAPTURE CAGEは攻撃などで壊れる

◀攻撃をすると壊れるので、あまり敵が通らない場所に置いておこう。

アイテム
携行品（ダンボール箱）　ダンボール箱に擬態して敵の目を欺く

装備すると操作キャラクターがダンボール箱に覆われ、敵に発見されにくくなる。カムフラージュ効果は施された迷彩によって変わり、例えば砂漠迷彩のC.BOX（DSRT）なら、砂や土の地形にいると見つかりにくくなるといった具合だ。また、装備時に敵の視界に入ると、敵の状態や地形などによってさまざまな反応をされる。やり過ごせることもあるが、警戒された場合はすぐにその場を離れるようにしたい。

ダンボール箱のおもな特徴

- 装備中は操作キャラクターが行えるアクションが変化
- ダンボール箱に施された迷彩に対応した地形にいると、カムフラージュ効果が上昇する
- ダンボール箱ごとの耐久度ぶんの攻撃を防げる
- 送り状を入手するとダンボール配送（→P78）を利用できる

▲警戒状態の敵は操作キャラクターに近づいてくる。即座に攻撃されることは少ないので、誘き寄せてCQCで投げることも可能だ。

▲装備前に取得したポスターを貼り付けられる。敵によって効果のあるポスターは異なるが、警戒を解除したり、注意を引くことができる。

ダンボール装備時に行えるアクション

移動／姿勢変更

通常時と同様に立ちやしゃがみ、匍匐状態を切り替えられ、移動もできる。ただし、ダッシュは一定時間しかできず、匍匐状態でステルス・モードへ移行できないなどの違いがある。

▲擬態中にダッシュも可能だが、通常時よりも移動速度は低下してしまう。

武器構え／攻撃

通常どおり武器を構えて攻撃できるが、武器構え時に必ず立ち状態になるほか、しゃがみ、匍匐状態で武器を構えた場合は移動もできない。武器を使う際はダンボール箱を外すほうが無難だ。

▲飛び出す動作があるため、武器を構えるのも遅くなってしまう。

緊急回避／ダンボール滑り

立ち状態のときに◉ボタンを押すと緊急回避を行い、地面を滑っていく。滑る距離は地形によって異なり、下り坂であればかなりの距離を滑れる。速度も速いので、移動手段としても利用できる。

▲滑り終わったあとはスキが大きい。敵に近づかれているときは控えよう。

ダンボール脱出

しゃがみまたは匍匐状態時に◉ボタンを押すと、ダンボール箱をその場に残しつつ脱出する。敵に警戒されているときに、脱出するところを見られなければ、残したダンボール箱をおとりとして使うことが可能。

▲脱出したあと、操作キャラクターが触れるとダンボール箱は壊れてしまう。

携行品(ダンボール箱以外)
アイテム

潜入のサポートをするアイテム

携行品は装備するNVG以外は、アイテム選択中にR3ボタンで使用できる。効果は携行品ごとに異なり、時間の経過を早めたり、武器構え時に照準の手ブレを抑えるものなどさまざま。いずれも潜入に有用な効果を発揮するため、条件を満たしたら開発しておくといい。とくに任意でリフレックス・モードを発動できるACCELERAMINは、動いている敵にヘッドショットを決めやすくなるので便利だ。

◀NVGの装備時、熱源は濃い黄色で表示される。

◆おもな携行品の効果

携行品	効果
NVG	生物や兵器、取得物、壊せるものなどの熱源を感知できるようになる
STEALTH CAMO.PP	操作キャラクターが一定時間透明になり、敵や監視カメラ、ガンカメラに感知されなくなる
PHANTOM CIGAR	その場でタバコを吸って時間を経過させる。敵に発見されている状況では効果がない
PENTAZEMIN	武器構え時の照準の手ブレを一定時間抑える
NOCTOCYANIN	マーキングをしていなくても周囲の生物を一定時間感知できるようになる
ACCELERAMIN	リフレックス・モード(→P76)を発動させる
PARASITE(MIST)	一定時間、天候を霧に変化させる。PARASITE SUIT装備時のみ使用可能
PARASITE(CAMO)	一定時間、操作キャラクターが透明になる。PARASITE SUIT装備時のみ使用可能
PARASITE(ARMOR)	一定時間、ダメージへの耐性を上げる。PARASITE SUIT装備時のみ使用可能

フルトン回収装置
ツール

対象を回収して自軍の戦力を整えよう

眠らせるなどして無力化した敵はFULTON DEVICEの携行数とGMPを消費して回収できる。ただし、回収には成功率があり、失敗すると対象が死亡してしまう点に注意したい。成功率は天候や対象の健康状態に左右されるほか、義手の＋PRECISION 1などで上げられる。また、支援班のレベルを上げれば天候による成功率の低下、医療班のレベルを上げれば健康状態による成功率の低下を抑えられる。なお、固定兵器や車輌、コンテナなどは追加機能を開発しないと回収できない。自軍の戦力を増強するため、早めに開発しておこう。

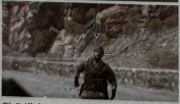
◆フルトン回収のおもな特徴

- 敵は眠らせる、気絶させる、ホールドアップするなどで無力化すると回収できるようになる
- 重傷の捕虜はフルトン回収できない
- 対象の状態や天候などで成功率が上下する
- 天井のある場所では回収できない

◀コンテナ上でフルトン回収したあと△ボタンを押しつづけると帰還できる。

◆フルトン回収の流れ

対象を無力化する

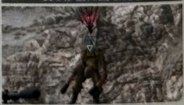


敵の場合はいずれかの方法で無力化するか、ひん死状態にする必要がある。なお、捕虜は無力化する必要がない。

近づいて△ボタンを長押し

至近距離まで近づき、△ボタンの長押しでフルトンを装着させる。このとき表示されるアイコンで成功率を確認できる。

約5秒後に回収完了



宙吊りになったあと、上空へ飛んでいく。宙づり状態での待機時間はフルトン回収装置のグレードを上げれば短縮される。

CQCで敵を無力化する

R1ボタンを押すと出せる近接格闘術のCQCは、音を立てずに敵を攻撃できる技。殺傷せずに敵を無力化できるのが最大の特徴だ。CQCによる攻撃は敵を気絶させられる打撃のほか、その場で敵を投げて気絶させる投げ、敵を捕らえる拘束（→P64）があり、当てた攻撃ごとに敵が気絶している時間が異なる。このうち、打撃は状況によって繰り出せる攻撃が変化するため、以下でそれぞれの特徴を把握しておこう。

▼いずれも間合いが狭いため、敵の背後から近づいて行おう。

状況ごとの打撃アクション

連続攻撃／武器奪取／打撃からの拘束

打撃を繰り出したあと、タイミングよくR2ボタンを押すと打撃のコンビネーションを繰り出せる。連続攻撃は最大5回まで出せるほか、連続攻撃中にL2ボタンを押すと敵の武器を奪い、R2ボタンを長押しすると拘束へ移行できる。この連続攻撃をすべて当てた場合、気絶時間は約12分と非常に長くなっている。

▼連続攻撃の入力のタイミングがややシビアなので、連打するのがオススメ。

▼戦闘態勢でなければ、武器奪いから、そのままホールドアップ状態へ移行できる。

カウンター

敵に至近距離まで近づくと、銃底やナイフなどで近接攻撃を繰り出してくることがある。この攻撃に対してR2ボタンをタイミングよく押すと、カウンターが発生して敵の攻撃を無効化しつつ気絶させられるのだ。ちなみに、スカルズを相手にカウンターを決めた場合は気絶させることはできないが、一定時間行動不能にさせられるため、攻撃のチャンスを作れる。

▼一連の攻撃で打撃を2発叩き込めば、素早く気絶させられる。

キック／起こす

ダウンした敵の近くでR2ボタンを押すと、キックを繰り出す。これを当てることで連続攻撃と同様に約12分気絶させられる。一方、眠ったり気絶している敵にキックしたときは起こすことができるのだ。

▼敵の真上付近からキックを繰り出すと、動作が踏みつけに変化する。

足払い

匍匐状態時は連続攻撃を出せないが、代わりに足払いを繰り出せる。足払いは当てても気絶させにくいが、ダウンをとることが可能だ。そこからキックで気絶させたり、ホールドアップを狙うといい。

▼匍匐状態では右腕、転倒状態では脚で攻撃して敵をダウンさせる。

敵を投げて素早く気絶させる

敵に近づいて左スティックを倒しながらR2ボタンを押すと、投げ飛ばせる。操作キャラクターや敵の状態で動作が変化するが、気絶している時間は約50秒と共通だ。壁などの遮蔽物の近くで投げをすると、敵を叩きつけることがあり、この場合は気絶時間が約250秒と長くなる。また、投げた際にほかの敵が一定距離内にいると、異なる敵をつぎつぎに投げる連続CQCが可能だ。なお、カバーやハシゴの昇降中に敵が近くにいると、R2ボタンだけで特殊な投げを繰り出せる。

投げのおもな特徴

- 敵に一定距離まで近づいてから左スティックとR2ボタンで投げられる。このとき、壁などの遮蔽物の近くでは気絶時間の長い叩きつけに変化する
- カバー、ハシゴの昇降、エルード中に敵を投げた場合、特殊な投げが発生する
- 複数の敵が密集している場合、投げ動作中にタイミングよくR2ボタンを押すと連続CQCが発生する

連続CQCの流れ

密集している敵に近づく

ひとり目を投げるまでの操作は通常どおり。一定距離内に密集している敵に気づかれないように近づこう。

投げ動作中にR2ボタン

条件を満たしていれば、投げの動作中に画面中央にR2ボタンのアイコンが表示される。ボタンを連打するのが確実だ。

近くにいる敵を投げる

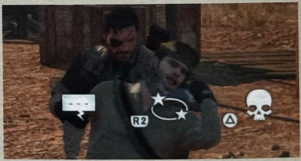
ひとり目を投げたあと、即座にふたり目につかみかかる。ただし、動作中も状況は変化しているので、妨害されることも。

拘束した敵から情報を引き出そう

敵に約2mまで近づいてからR2ボタンを長押しすると、その敵を捕まえて拘束した状態になる。この状態からはCALLメニューで尋問を行えるほか、首絞めで気絶させたり、喉切りで殺害することができる。このうち、尋問の「吐け」ではミッションにかかわる貴重な情報を得られるので、ミッション開始後に目的の拠点などに潜入したら、まずはいずれかの敵を拘束して情報を引き出すといい。情報を得たあとは、ミッションの妨害をされないように、拘束した敵を首絞めで気絶させたあとフルトン回収するなどして、しっかり排除しておくこと。

拘束のおもな特徴

- ゆっくりと移動できるほか、⊗ボタンで立ちとしゃがみの姿勢変更ができる
- CALLメニューで尋問、首絞め、喉切りの3つのアクションを行える
- 拘束したままセカンダリウェポンでほかの敵を攻撃可能
- 左スティックを倒しながらR2ボタンで拘束している敵を投げられる



▲拘束時は操作キャラクターの背中方向へのみ移動可能。左スティックを操作キャラクターの正面方向に倒すと、敵と位置を入れ替える。

CALLメニューから行えるアクション

尋問

「吐け」でミッションや開発資料、資源などの、「仲間はどこだ?」で一定範囲内にいる敵情報を聞き出せ、マップにマーキングされる。

首絞め

敵の首を締めて気絶させる。R2ボタンを押すと首締めの動作に入り、続けてR2ボタンを連打すると締め落とせる。

喉切り

音を立てずにナイフで敵の喉を切る。殺害した敵はその場に倒れるので、ほかの敵に見つからない場所へ移動しておこう。

潜入を助けるさまざまなアクション

移動や装備品の使用、CQC以外にも操作キャラクターが行えるアクションは数多く存在する。このうち、取得物を入手したり、対象を担ぐアクションはひんぱんに使うことになるので、なるべく早く操作に慣れるようにしたい。また、スイッチやサーチライトなどはミッションの進行には影響しないものの、機能を停止しておけばこちらに有利な状況を作れる。潜入をラクにするためにも、なるべく操作しておくのがオススメだ。

おもなアクション

取得

資源や薬効植物、小型の野生動物などの取得物は、接近して◎ボタンを長押しすれば入手できる。取得物が1ヵ所に複数ある場合は、◎ボタンを押したままにしておけば、連続で入手可能だ。

◀手が届く範囲であれば、姿勢にかかわらずに取得物を入手できる。

担ぐ／降ろす

捕虜のほか、無力化した敵の近くで◎ボタンを長押しすると、担いで運ぶことができる。背負った対象は◎ボタンを押せば降ろすことが可能で、乗り物に乗せたりトイレやゴミ箱に入れたりすることもできる。

◀◎ボタンで降ろす以外にも、R2ボタンで正面に投げられる。

鍵開け

鍵のかかった扉に近づき、△ボタンを押すと鍵を開け始める。一定時間経過で自動で開くが、△ボタンを連打すれば早く開けられる。敵に見つからないためにも、基本的には連打で開城しよう。

◀一度鍵を開ければ、再度鍵を閉められるまで移動するだけで通れる。

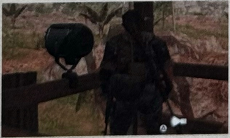
スイッチ

拠点などにある電源設備に近づいて△ボタンを押すと、電源を落として付近の照明や監視カメラなどの機能を停止できる。設備による監視が厳しいときは、電源を落として潜入をラクにしておきたい。

◀電源を切ると敵が異変に気づき様子を見にくるので、すぐに離れること。

サーチライト

サーチライトに近づいて△ボタンを押すと、主観視点になる。この状態で方向キーの右を押すたびに、ライトのスイッチがONとOFFと切り替わる。操作をやめたいときはもう一度△ボタンを押そう。



◀周囲を見渡せないため危険。ライト操作中はなるべく素早く行うこと。

ゴミ箱／トイレ

拠点や監視所の各所にあるゴミ箱やトイレの近くで、△ボタンを押すと、中に入って身を隠せる。入ったまま蓋を開けてセカンダリウェポンを使えるほか、無力化した敵を隠すこともできる。

◀敵が近くにいれば、投げたり開けた扉をぶつけて気絶させられる。

潜入をサポートするバディ

バディは状況に合わせて各々の思考で行動するほか、操作キャラクターの指示で特定の行動をさせられる。出せる指示はバディとの親密度が上がると増えていき、親密になるほど多彩な指示を出せるようになる。親密度はいっしょに出撃するバディの装備を開発したり指示を出すなどで上がり、バディにダメージを与えたり、バディがひん死になるなどで下がる仕組みだ。このうち、D-Horseは騎乗している時間に応じて上昇していくという特徴がある。なお、D-Walkerは親密度ではなく、武装を開発して装備すると指示が変わる。

▲D-Dogの加入条件2で回収する対象は写真の子犬となる。付近にいくと無線と鳴き声で存在を教えてくれるので、それを頼りに見つけよう。

バディの加入条件

バディ	条件
D-Horse	メインミッション「1-幻肢」(→P99) 開始直後
D-Dog	1 メインミッション「2-ダイアモンドの犬」(→P100) クリア 2 シャゴ村落 (→P94)、東部通信所 (→P94)、ワク・シンド分屯地 (→P94) 付近のいずれかで子犬をフルトン回収する 3 マザーベースに帰還して、D-Dog (子犬) を預けるイベントを発生させる 4 メインミッション「7-臨時会合を狙え」(→P106)、「8-進駐戦車隊、東へ」(→P107)、「9-装甲部隊を急襲せよ」(→P108)、「10-故郷なき虜囚」(→P109) のうち 3つ以上を含む、合計6つのメインミッションをクリア 5 マザーベースに帰還して、D-Dogが出撃可能になるイベントを発生させる
Quiet	SIDE OPS「111-クワイエット訪問」(→P154) クリア後
D-Walker	メインミッション「13-漆黒の下」(→P113) クリア後

D-Horse

拠点間の移動で活躍する

D-Horseは基本的に歩き回らず、出せる指示も2種類のみ。潜入時のサポートには向いておらず、おもに乗り物 (→P70) として移動手段に利用するバディだ。素早くD-Horseに乗りたいときにだけ「口笛 (D-Horse呼び寄せ)」で近くに呼び寄せ、D-Horseの近くで戦闘が始まってしまったら「離れていろ」で距離をとらせる、というように使い分けよう。

◀戦闘状態でない敵が近づくと、追い払われて少し離れた場所へ移動する。

指示アクション

口笛 (D-Horse呼び寄せ) ／ 離れていろ

操作キャラクターとD-Horseの距離で指示が変化し、遠いと「口笛 (D-Horse呼び寄せ)」、近いと「離れていろ」になる。「口笛 (D-Horse呼び寄せ)」を使えば、どこからでも駆けつけてくれるのだ。

◀屋内には入れず、建物内で呼び寄せると建物付近まで移動してくる。

やれ (糞)

D-Horseに力ませて脱糞させる。糞は操作キャラクターや敵兵には何の効果もないが、四輪駆動車に踏ませることでスリップさせられる。目的の車輌が通る道にあらかじめ出しておくといい。

◀四輪駆動車をスリップさせるときは、道路に糞を複数ばらまいておこう。

D-Dog

索敵に優れさまざまな目印をつけてくれる

D-Dogはつねに操作キャラクターに追従し、付近にいる敵のマーキングの仮付けをしてくれる。マーキングできる距離は初期状態でD-dogから約60m圏内ほどで、親密度が上がると最大で約120m圏内にいる敵をマーキングしてくれる。また、探知するのは敵だけでなく、捕虜や野生動物、固定兵器、車輌など多岐にわたるのも特徴。さらに薬効植物や敵の設置した地雷までもiDROIDに表示してくれるのがうれしい。これらの索敵能力のほか、指示アクションでD-Dogの近くにいる敵の注意を引き付けてくれるなどもしてくれる。

指示アクション

待て／口笛（D-Dog呼び寄せ）

操作キャラクターの近くにいるときは「待て」、離れているときは「口笛（D-Dog呼び寄せ）」に指示が変化。「待て」はD-Dogをその場に待機させるもので、親密度が高いほど時間が長くなる。一方、「口笛（D-Dog呼び寄せ）」は離れた場所のD-Dogをふたたび操作キャラクターに追従させるものだ。

DD／吠えろ

付近に敵がいないときに出せるCALLメニューの「DD」は、特殊な効果はないもののD-Dogとの親密度を上昇させられるコマンド。敵が近くにいるときに出せる「吠えろ」は、その場でD-Dogに吠えさせて、近くにいる敵の注意をD-Dogに向けさせられる。目的地への道中にいる敵を誘き出し、D-Dogが注意を引いているあいだに潜入するといった使い方が有効だ。

▼D-Dogの近くで△ボタンを押すと親密度を上げられる。

足止めしろ／やれ（敵殺害）／やれ（敵気絶）／やれ（敵瀕死）

D-Dogは出撃時の装備によって、出せる指示が4種類に変化する。それぞれの効果は「足止めしろ」が敵を一定時間行動不能にし、「やれ（敵殺害）」は敵を殺害するなど、指示名どおりの効果を敵ひとりに実行する。操作キャラクターが見つかる危険を負わずに敵を無力化できるが、状況によってはD-Dogが敵に攻撃されてしまう。そのため、付近に複数の敵がいるときは実行しないほうが無難だ。

指示ごとの対応装備

指示	装備	参照
足止めしろ	NAKED	P46
やれ（敵殺害）	SNEAKING（KNIFE）	P46
やれ（敵気絶）	SNEAKING（STUN）	P46
やれ（敵瀕死）	BATTLE DRESS（DD）	P46

▼敵が戦闘状態だと警戒されやすい。安全なときを狙って指示を出そう。

回収しろ

無力化した敵や捕虜、野生生物を、操作キャラクターの代わりにフルトン回収してくれる。一度の指示で一定範囲内にいる対象すべてに実行してくれるほか、フルトン回収時にGMPを消費しないのが利点。ただし、車輌やコンテナは回収できない。なお、D-Dogによるフルトン回収は成功率が高く、義手の+ PRECISION 1開発後のスネークと同等だ。

▼回収したい対象は天上のないところに移動させておこう。

クワイエット

指示を出しながらともに拠点を制圧

クワイエットは指示を出すことで移動、待機、偵察、戦闘を自動で行う。iDROIDから偵察を要請すると指定した拠点まで移動し、拠点に到達すると敵や兵器、コンテナなどにマーキングを実行。同時に操作キャラクターの弾薬類を補給物資として付近に配置してくれる。偵察を終えると狙撃地点で待機し、操作キャラクターの攻撃に合わせて援護するのだ。

潜入する拠点が決まったらあらかじめクワイエットを先行させておき、拠点に到着したあとはCALLメニューで指示を出しながらいっしょに戦っていこう。

▲クワイエットに偵察をさせたり、狙撃位置に待機させる場合は、iDROIDから対象となる拠点を指定する。

クワイエットのおもな特徴

- コマンドは移動、待機、偵察、戦闘の4種類があり、iDROIDやCALLメニューから細かい指示を出す
- 偵察した対象をマーキングするほか、操作キャラクターの弾薬類を配置してくれる
- 操作キャラクターが敵に発見されたり狙撃されると、その敵を狙撃して支援する。また、敵が戦闘態勢に移行すると戦闘を開始する

おもな行動の流れ

移動

待機／偵察

移動時は敵に見つからない。狙撃地点に到達すると武器を構えたまま待機し、敵に狙撃地点を特定されたり、クワイエットがダメージを受けるなどすると位置どりをしなおす。

指示アクション

撃て（敵殺害）／撃て（敵睡眠）

クワイエットが殺傷武器を装備していると「撃て（敵殺害）」、非殺傷武器を装備しているときは「撃て（敵睡眠）」に指示が変化する。指示を出すとクワイエットが現在狙っている敵に対して正確にヘッドショットを決める。狙っている敵はレーザーサイトで確認することが可能。なお、指示を出す際に操作キャラクターが双眼鏡を構えて敵を画面に捉えていると、その敵を優先して狙う。

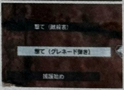
◀排除したい敵がいるときは、双眼鏡を構えて、クワイエットに指示を出す。

狙え／撃て（グレネード弾き）

「狙え」はクワイエットが狙っている、または双眼鏡で捉えた敵に狙いを固定し、操作キャラクターの攻撃か「撃て（○○）」の指示と同時に攻撃させる。一方、「撃て（グレネード弾き）」は操作キャラクターが投擲武器の装備時に出せる指示で、投げたグレネードをクワイエットが敵に向けて弾いてくれるのだ。

「撃て（グレネード弾き）」の仕組み

指示



投擲

まずは「HAND GRENADE」などを装備してから指示を出そう。それから画面内に収まっている敵に向けて投げると、グレネードを狙撃して敵のいる方へ正確に弾くと同時に爆発させる。

クワイエット

操作キャラクターがクワイエットに呼びかけるだけの指示で、特殊な効果はないが、親密度を上昇させられる。親密度に応じてクワイエットの反応が変わるので観察してみるといいだろう。なお、クワイエットが戦闘状態になっているときは、指示が「援護始め」などに変化しているため選択できない。

援護始め／援護止め

クワイエットが待機状態、または「狙え」の指示を出しているときに戦闘状態にさせる。敵が戦闘態勢に移行していなくても攻撃させられるので、クワイエットに敵を排除させつつ敵の注意を引いてもらえるのだ。戦闘を中止させたいときは、「援護止め」で待機状態にもどそう。

D-Walker

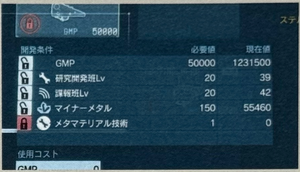
武装を開発することで強力になっていく

　ほかのバディと異なり親密度がなく、操作キャラクターが指示を出さなければ基本的には動かない。出せる指示のうち、「口笛（D-Walker呼び寄せ）」以外はヘッドパーツの種類ごとに決まっており、装備することで該当する指示を出せる仕組みだ。指示を出した状態からは、待機状態へもどす「通常モード」を指示できるようになる。搭乗することができ、この状態のときにこそ真価を発揮するバディだといえる。

▲武装を整えるとさらに強力になるが、使用コストが跳ね上がる。出撃時に選択するのではなく、必要な状況でのみ要請するのがオススメだ。

◆D-Walkerのおもな特徴

- ヘッドパーツの種類ごとに出せる指示が異なる
- 操作キャラクターが乗ることができる
- 使用コストが非常に高い



▲ヘッドパーツを開発したうえで装備しないと出せる指示が変わらない。開発条件を確認したうえで、なるべく早く条件を満たしたい。

◆指示アクション

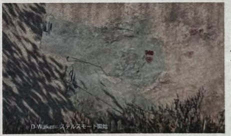
口笛（D-Walker呼び寄せ）

D-Walkerを操作キャラクターの近くへ呼び寄せる。離れている距離にかかわらず瞬時に近くまできてくれるので、乗りたいときや敵の攻撃から退避させたいときなどに指示を出すといい。

▲敵に破壊されないように、こまめに安全な場所へ移動しておきたい。

ステルス待機モード

待機状態のまま、透明になって敵に見つかりにくくなる。この状態は操作キャラクターが乗る、「口笛（D-Walker呼び寄せ）」の指示を出す、D-Walkerがダメージを受けるなどで解除される。



▲近距離の敵には気づかれるので、壁際など目立たない位置に置こう。

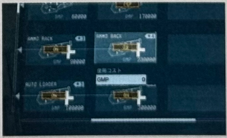
自動索敵モード

その場から前方の約120m以内にいる敵に、操作キャラクターと同じマーキングをする。このとき、索敵中にD-Walkerが敵からダメージを受けても、指示が中断されることはない。

▲遮蔽物を透過できるので、起伏の激しい地形ではとくに有効だ。

自動迎撃モード

その場から動かずに、前方の約60m以内にいる敵に対してサブウェポンで攻撃。範囲内に敵がいなくなる、またはサブウェポンが弾切れすると、操作キャラクターに追従して待機状態にもどる。



▲使う武装はサブウェポンのみ。できるだけ装填弾数の多いものを選ぼう。

迅速な任務遂行に必須の乗り物

乗り物にはバディのD-HorseとD-Walkerに加え、四輪駆動車などの車輌がある。いずれも操作キャラクターよりも移動速度が速く、広大なフィールドを素早く移動するには必要不可欠。とくにD-Horseは最初のメインミッション「1-幻肢」（→P99）の開始直後から利用できるので、積極的に利用して親密度を上げていこう。また、車輌やD-Walkerは移動以外にも、個々の武装による攻撃も行える。このうち、D-Walkerの武装は開発を進めることで変更可能だが、装甲車と戦車の武装は車輌ごとに固定で変更できない。

▲耐久度も乗り物によって異なる。バディの耐久度は装備で上げられ、グレードが高いものほど耐久度が高くなっていく。

D-Horse

悪路をものともせず最短の距離を進める

D-Horseは地形の起伏に強く、多少の高低差程度なら岩場であっても難なく走れる点が魅力。必ずしも舗装された道を通る必要はなく、脇道を走って目的地までの距離を大きく短縮できるのだ。また、操作キャラクターが潜入や戦闘でD-Horseから一時的に降りた際も、指示を出せば近くに呼び寄せられるのもうれしい。移動速度こそほかの乗り物より遅いものの、扱いやすさに非常に長けている。

◀騎乗中は操作キャラクターが装備している武器を使える。

◀ⓧボタンで背中に隠れれば、敵に見つかりにくい。

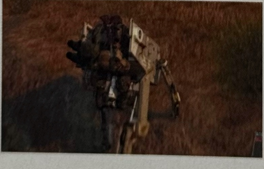
D-Walker

ふたつのモードを使い分けながら移動

D-Walkerはⓧボタンを押すと歩行モードと走行モードを切り替えられる。歩行モードは移動速度はやや遅い代わりに、小回りの利いた移動が可能。一方、走行モードは音を立てない低速移動からダッシュによる高速移動まで、移動速度を自由にコントロールできる。スピードがつくぶん慣性が働き曲がる際に左右へふらつきやすく、制御が難しいのが難点だ。機体がふらついてしまったときはⓧボタンを押してブレーキをかけ、速度を調整しながら移動しよう。

D-Walkerのおもな特徴

- 姿勢変更で歩行モードと走行モードを切り替えられる。走行モードでは加速やブレーキも可能
- メインウェポンとサブウェポンを切り替えられる
- 武装を開発することで機体の性能を上げたり、装備できる武器の種類などを増やせる



◀移動が速く、地形の起伏に強いので移動も快適だ。

◀武装を開発すれば、CQCも繰り出せるようになる。

車輌

鹵獲(ろかく)することで自軍の戦力に加えられる

車輌は大きく分けて四輪駆動車とトラック、装甲車、戦車の4種に分類される。いずれも開発することはできず、出撃時に選択するには作戦展開地域で車輌をフルトン回収で奪わなければならない。ただし、回収には＋ CARGO 2を開発してFULTON DEVICEの機能を強化する必要がある。それまではあらかじめフィールドに置かれている車輌に乗ったり、敵が乗っている車輌を奪うなどして一時的に利用するといい。

車輌のおもな特徴

- 車輌ごとに耐久度や最高速度などが異なる
- 敵が乗っていない車輌であれば乗ることができる
- 敵の車輌をフルトン回収することで自軍の戦力にストックされ、ストックぶんを破壊されると派遣できなくなる

▼すべての車輌共通で、体当たりでダメージを与えられる。

車輌の種類と特徴

四輪駆動車／トラック

四輪駆動車は移動速度がほかの車輌よりも速く、迅速に目的地へ移動したいときに最適な移動手段といえる。トラックは速度が遅めだが、運転席が屋根で覆われているうえに停止中は⊗ボタンで隠れることができるため、乗車中に敵に見つかりにくいのが特徴だ。なお、これらの車輌は武装しておらず、体当たり以外の攻撃はいっさいできない。敵と戦闘になったらそのまま走行して振り切るか、一度車輌から降りて応戦すること。

▼車輌速度がもっとも速い「APE T-41LV」は、ぜひとも回収したい一品。

▼捕虜を乗せることができる。載せられる人数は、車輌ごとに異なる。

装甲車／戦車

武装が充実しており、敵兵のみならず車輌や戦闘ヘリも容易に破壊可能。ただし、射撃の角度が下方向に狭く、体当たりもできない。また、近距離の側面が死角となる。戦闘を行う場合は、死角となる側面に接近されないように、基本的に距離をとって戦うこと。敵兵に接近されてしまったら、一度その場から離れて位置どりをしなおすといい。なお、視点はR1ボタンを押すと三人称、肩越し、主観のいずれかに切り替えられる。

▼戦車などで攻撃する際は、狙いやすい肩越し視点にするのがオススメだ。

装甲車と戦車の武装

カテゴリ	装甲車／戦車	メインウェポン	サブウェポン
装甲車	ZHUK BR-3	30mm AUTOCANNON（機関砲）	—
	STOUT-IFV-SC	20mm AUTOCANNON（機関砲）	—
	ZHUK RS-ZO	30mm AUTOCANNON（機関砲）	130mm ROCKET（連装ロケット）
	STOUT IFV-FS	HMG-3 WINGATE（戦車砲）	105mm GUN（機銃）
戦車	TT77 NOSOROG	VOL-GA K12（戦車砲）	125mm GUN（機銃）
	M84A MAGLOADER	HMG-3 WINGATE（戦車砲）	105mm GUN（機銃）

支援ヘリ　作戦展開地域への行き来だけでなく戦闘も発生

支援ヘリ搭乗中は空中司令室から出撃するときと、フィールドから離脱する際に操作キャラクターの操作が可能。操作できるタイミングは多くないものの、特定のメインミッションのほか、危険度の高いランディングゾーンで戦闘が発生することがある。初期状態の支援ヘリでは武装が心もとないため、攻撃用にロケットランチャーやミサイル、耐久度の強化に装甲というように、武装を開発したうえでカスタマイズして装備させておきたい。

▲武装が整っていなければ、危険度の高い場所は避けよう。

初期状態で行えるアクション

武器構え／攻撃

操作キャラクターの装備した武器で攻撃できる。ガトリング砲は集弾性能が低いので、正確性を求めるときは別の武器を使うといい。

ガトリング砲

ガトリング砲に向いて△ボタンを押すと構え、もう一度押すと解除する。R1ボタンを押すとオーバーヒートするまで弾を発射可能だ。

左右位置入れ替え

左スティックを下に倒すと、ヘリ内部の逆側へ移動できる。なお、機関銃は左右のどちら側にも装着されている。

拠点に設置されている固定兵器

3種類ある固定兵器は拠点などの特定の場所に設置されており、操作キャラクターが見つかった際に敵が使ってくる。いずれも威力が高いため、戦闘状態になったら固定兵器を使っている敵を優先的に排除したい。この固定兵器は操作キャラクターが使うことも可能で、フルトン回収で奪うこともできる。ただし、鹵獲しても出撃時に選択することはできず、FOBミッションでしか使えないことを覚えておこう。おもに敵の戦力を削ぐためにフルトン回収し、奪う余裕がないときはミサイルなどで破壊してもいい。

固定兵器のおもな特徴

- 拠点や監視所の決められた場所に設置されている。特定のメインミッションやSIDE OPSの発生時のみ設置されるものもある
- 操作キャラクターが利用できる
- フルトン回収すると基地施設に設置され、余剰ぶんは売却してGMPに変換することもできる
- 耐久度が0になると消滅する

▲基本的には拠点や監視所に設置されているが、SIDE OPSが発生したときのみ、それぞれの固定兵器が設置されることもある。

固定兵器の仕組み

迫撃砲

△ボタンで構えてから左スティックで狙いをさだめ、R2ボタンで弾を込めたあとに発射する。威力が高く着弾すると爆発して広範囲を攻撃できるが、攻撃前後のスキが大きく、連射性能は低い。

銃座／対空機関砲

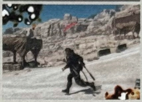
△ボタンで構えたあと左スティックで狙いを定め、R2ボタンで連射できる。一定時間撃ちつづけると砲身が赤くなってオーバーヒートし、しばらくのあいだ使えなくなってしまう。

受けたダメージは時間の経過で回復していく

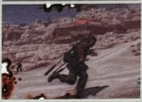
操作キャラクターは敵から攻撃を受けたり、高い場所から落ちるなどでダメージを受けると体力が減少する。その際に体力を数値で確認することはできず、画面に表示される傷の数や色でダメージ量を判別しなければならない。体力はダメージを受けないまま一定時間が経過すれば、操作キャラクターの姿勢ごとに決められた速度で回復していく仕組みだ。体力が0になると死亡してしまうので、ダメージを受けたら集中して回復につとめよう。

残り体力によるおもな変化

被弾



ひん死



ダメージが蓄積すると、画面の四隅にフィルムが焼けたような跡が増えていく。この状態からさらに体力が減少すると画面の色が赤く染まっていき、ひん死になると周囲の音が聞き取りづらくなるのだ。

さまざまなデメリットが発生する重傷

ダメージを受けた際、一定確率で操作キャラクターが胴や腕、脚に重傷を負うことがある。重傷になると時間の経過で体力が回復しなくなるうえ時の進みが遅くなるほか、負傷した部位ごとに武器を構えられなくなるなどのデメリットまで発生してしまうのだ。重傷になるとに△ボタンで治療を行え、動作を完全に終えると重傷を回復できる。ただし、途中で敵の攻撃を受けると、いっさい回復させられないので注意したい。

▲敵から攻撃されないように、治療は遮蔽物に隠れて行おう。

重傷の種類と影響

部位	影響
胴	時間の経過で体力が回復しなくなる。また、重傷になるたびに体力の最大値が5%低下し、最大で30%まで低下する。この効果は空中司令室に戻ることで回復することが可能
腕	時間の経過で体力が回復しなくなる。また、武器を構えられないなどすべての装備品が使えなくなるほか、段差登りやハシゴの昇降、エルードといった腕を使う状況アクションが行えなくなる
脚	時間の経過で体力が回復しなくなる。また、移動速度の低下に加えダッシュもできなくなり、段差登りやジャンプなどの脚を使う状況アクションも実行不能な状態になる

攻撃を受けたときのリアクション

操作キャラクターのリアクションにはダメージを受ける以外にも、咳き込んだり炎が燃え移るなど、下表にあるようにさまざまな状態がある。このうち、気絶や睡眠は長時間行動不能になってしまうため、敵に囲まれた状態で陥ってしまうとそのまま倒されてしまいやすい。敵の攻撃はもちろん、SMOKE GRENADEやSTUN GRENADEなどを使う際に、範囲に入ってしまわないように細心の注意が必要だ。

▲組み付きはとくに危険。連打して必ず振りほどくこと。

リアクションごとの特徴

リアクション	解説
咳き込む(SMK)	煙で咳き込んで短時間移動以外のアクションを自由に行えなくなる
気絶(STN)	その場に倒れ込み、一定時間行動不能になる。左スティックと△ボタンを連打すれば効果時間を軽減可能
睡眠(ZZZ)	その場に倒れ込み、一定時間行動不能になる。左スティックと△ボタンを連打すれば効果時間を軽減可能
燃焼	身体に炎が燃え広がり、消えるまでのあいだ断続的にダメージを受ける
組み付き	組み付かれた状態で約8秒経過すると強制的に死亡となる。左スティックと△ボタンの連打で振り払うことが可能
電撃(STN)	その場で痺れてダメージを受けたあと、気絶状態になる

潜入指南
SNEAKING GUIDE

拠点への潜入は、敵の行動を見極めたり、カムフラージュ効果（→P76）を利用することなどが重要。ここでそれらの内容を把握しておこう。

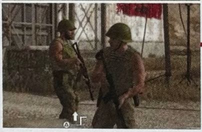
敵の態勢の変化

敵兵にはそれぞれ持ち場があり、その付近を巡回や監視をしている。このような行動は現在敵が敷いている態勢によって、下のように変化する仕組みだ。敵に気づかれないようにサプレッサー付きの銃などで無力化して、なるべく通常態勢のまま拠点に侵入するのがベスト。ただし、完全に見つからないのは困難なため、ときには敵の注意をよそへ引き付けて目的地へのルートのの警備を手薄にする、といった方法などを利用しよう。

◀警戒態勢が解除されるまでの時間は1日程度かかる。

敵の態勢の変化

通常態勢



敵が拠点内やその周辺を警備する。異常を発見すると調べるために移動するが、あやしい痕跡がなければもとの場所へもどる。

通常態勢 → 異常発見 → 警戒態勢

警戒態勢 → 異常なし → 通常態勢

警戒態勢

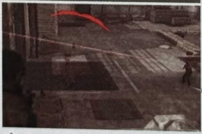
通常態勢中、敵が異常を発見した場合、警戒態勢となる。敵が周囲に注意を払うようになり、潜入の難度が上がる。

通常態勢 → プレイヤーを発見 → 戦闘態勢

警戒態勢 → プレイヤーを発見 → 戦闘態勢

捜索態勢 → 発見できなかった → 警戒態勢

戦闘態勢

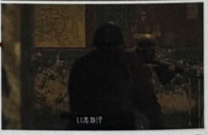


プレイヤーが発見されたときの敵の態勢。攻撃してくるだけでなく、状況に応じて増援を要請したり固定兵器を使用してくる。

捜索態勢 → プレイヤーを発見 → 戦闘態勢

戦闘態勢 → 一定時間発見できない → 捜索態勢

捜索態勢



戦闘態勢で一定時間敵がプレイヤーを発見できないとこの態勢へ移行。ほとんどの敵が付近の捜索（クリアリング）を行う。

報告されなければ戦闘態勢を回避可能

前述したように、敵はプレイヤーを発見すると戦闘態勢に移行する。しかし、このときすぐには戦闘態勢にならず、下のような流れを経て移行する仕組みとなっている。最終的に発見報告さえされなければ戦闘態勢へは移行しないため、見つかっても報告前に敵を無力化すれば問題ない。例外として、敵の視界内でミサイルで攻撃するなどした場合は、戦闘態勢に移行することがあるので注意すること。

▲戦闘態勢中に物陰にいると、グレネードを投擲される。

戦闘態勢へ移行するまでの流れ

異常を発見

物音に気づいたり、遠くに何かを見つけた敵は頭に「!」マークが浮かび、その後異常を発見した場所へ向かう。

プレイヤーを発見

プレイヤーが発見されるとリフレックス・モード（→P76）が発動。このあと敵はほかの仲間への呼びかけと戦闘行動を行う。

戦闘態勢へ移行

敵が仲間への呼びかけに成功すると、プレイヤーの存在が伝わり、戦闘態勢へ移行。付近の敵が全員攻撃してくる。

敵の種類と特徴

遭遇する敵の種類は、下の4種類に大別できる。ほとんどは一般兵で、これらの敵は場所や報復の連鎖（→P76）の状況によって使用武器が異なったり、ヘッドショットを防ぐヘルメットやダメージを軽減するボディアーマーを装備したりと変化する。また、装甲兵はライオットスーツ（装甲服）を着用しており、装甲の部分に攻撃しても本体にはダメージが通らない。まずは殺傷武器で頭、腕、脚の装甲を攻撃し、それぞれの耐久度を0にして破壊しよう。その後、装甲を破壊した部位を攻撃すれば、通常通りにダメージを与えられるのだ。

▲一般兵のなかでもスナイパーライフルを装備しているものは、遠くからこちらを見つけ出す。警戒されたときは匍匐でやり過ごそう。

おもな敵の種類と対処法

一般兵

通常態勢時は立ち止まっていることが多いため、殺傷する場合はヘッドショットを狙いたい。発見されると徒党を組んで攻撃をしてくるので、マシンガンやショットガンなどで対処しよう。

装甲兵

装甲服で身体全体を覆った兵士。装甲を破壊するまでダメージを与えられず、装甲部分は麻酔銃も効果がない。グレネードランチャーやミサイル、CQCなどで攻撃しよう。

スカルズ

素早い動きでプレイヤーを攻撃する。「16-売国の車列」などに登場するスカルズは全身を硬化させる特徴を持ち、衝撃力や連射性能の高い武器での攻撃が有効だ。

ボス

メインミッションでたびたび登場する燃える男のようなボスは、ミッションごとに行動や有効な攻撃が異なる。戦う際は96ページからの「ミッション攻略」を参考にしてほしい。

報復の連鎖（警戒状態の変化）

報復の連鎖（→P24）とは、プレイヤーがひんぱんに行う行動への対策として敵が強化されていくシステム。プレイヤーへの警戒は下の6種類があり、対応する行動を繰り返しつづけると警戒レベルが上昇しつづけてしまう。なお、警戒レベルを下げることはできないが、対応する派遣ミッション（→P24）をクリアすることで敵の装備や補給を一時的に絶つことが可能だ。

◀報復の連鎖では敵の装備の変更だけでなく、デコイや地雷も配置される。

敵の警戒の種類とその影響

警戒の種類	警戒レベルが上がるプレイヤーの行動	敵の対応
フルトン回収警戒	フルトン回収をひんぱんに行う	フルトン回収を目撃した敵が、回収を阻止するひん度が上がる
ヘッドショット警戒	ヘッドショットをひんぱんに行う	敵がヘルメットを装備することが多くなる
隠密警戒	敵に見つからずにミッションを達成	デコイや地雷、監視カメラを設置する
戦闘警戒	戦闘を多く行う	敵がショットガンやマシンガン、シールドを装備することが多くなる
夜間警戒	夜間にミッションを行う	敵兵がフラッシュライトや暗視ゴーグルを装備する
狙撃警戒	遠距離からの攻撃を多く行う	スナイパーライフルを装備した敵が多くなる

カムフラージュ効果

カムフラージュ効果とは、敵の視覚に対する見つかりにくさのこと。画面で確認することはできないが、操作キャラクターの姿勢が低いほど効果が上昇し、装備しているスーツの迷彩が地形に対応していれば、より上昇する仕組みだ。また、移動する場所によっても効果が上がるので、できるだけ暗い場所や草むらに身を潜めながら移動しよう。これらを意識して潜入すれば、敵に発見されるひん度をグッと軽減できる。

◀草むらに隠れる場合は全身が隠れるように匍匐すると、より見つかりにくくなる。

カムフラージュ効果を得られる状況

- 姿勢が低いほど高いカムフラージュを効果を得られる（→P49）
- スーツの迷彩が地形に対応している
- 日陰にいる、または夜間である
- 草むらに身を隠している
- 壁にカバーしている

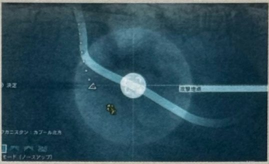
リフレックス・モード

リフレックス・モードとは、通常態勢または警戒態勢中に敵に発見された際、一定時間動きや音声がスローになるモードのこと。この状態中は敵がほとんど動かないため、ヘッドショットを狙いやすくなる。なお、リフレックス・モードの持続時間は、シャワールームを利用することで一定時間延ばすことができる。ミッションに挑む前にマザーベースにもどって、シャワーを浴びてから出撃したい。

◀自分の動作もスローになるため、スキが大きい行動は危険。

作戦展開地域への支援要請

iDROIDのMISSIONモードからは、弾薬や装備といった補給物資の投下、指定地点への攻撃要請、支援ヘリの要請などが行える。攻撃要請はマザーベースの支援班の班レベルが上がることで種類が増えていく。いずれの攻撃も広範囲に効果があり、非常に強力だ。ただし、メインミッション中に利用すると攻略はラクになるがクリアランクがA以下になるため、Sランクを目指す場合は使用を控えよう。



▲指定地点に近いと巻き込まれるので注意しよう。

攻撃要請の種類

BOMBARDMENT（砲撃）

指定地点へ砲撃での支援を要請し、屋外の兵士や兵器を一網打尽にできる。攻撃範囲が広いため、自身が巻き込まれないように、指定地点から離れた位置まで退避しよう。

SMOKE（スモーク散布）

指定地点周囲に煙幕を張る。ガスマスクを付けていない敵は咳き込み、こちらに気づかないため、そのスキに敵を無力化したり、見つかることなく潜入することができる。

SLEEPING GAS（睡眠ガス散布）

指定地点へ睡眠ガスを散布する。一度に複数の敵を睡眠状態にできるため、安全に潜入したい場合に有効だ。ただし、監視カメラやガンカメラには効果がない。

CHAFF（チャフ散布）

電子機器をかく乱させるチャフを散布する。監視カメラやガンカメラが一時的に機能を停止するほか、敵の通信も妨害できる。さらに、誘導ミサイルもかく乱できる。

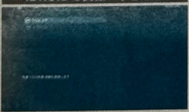
支援ヘリの要請

支援ヘリの要請は「PICK UP」と「ATACK」の2種類がある。「PICK UP」は作戦展開地域から空中司令室へ脱出する際に使うもので、下の流れのようにランディングゾーンを指定して支援ヘリを呼び、到着したヘリに乗り込むと空中司令室へ移動する。ただし、ランディングゾーン付近に敵が多い場合は、敵への攻撃を行ってから降下するという違いがある。「ATTACK」は指定地点に支援ヘリが到着したあと、付近の敵を自動的に攻撃させるコマンド。どちらの場合も、支援ヘリのコストぶんGMPを消費するため、必要なときだけ利用しよう。

▲ランディングゾーンには危険度がある。これが高い場所は赤く表示され、降下前に敵から攻撃を受けてしまう可能性が高い。

支援ヘリ到着までの流れ

iDROIDで支援ヘリを呼ぶ



iDROID画面で呼び寄せるランディングゾーンを決定。このとき支援ヘリの装備に応じたGMPが消費される。

画面にマーカーが表示

指定したランディングゾーンが通常画面にも表示される。ただしすぐには到着しないため、通信が入るまで待とう。

一定時間後に支援ヘリが到着

支援ヘリがランディングゾーンに近づくとパイロットから通信が入り、操作キャラクターが近づくと支援ヘリが降下する。

ダンボール配送

ほとんどの拠点にある配送所と呼ばれる場所で通常態勢のときにダンボール箱を使用すると、送り状を入手してある配送所まで一瞬で移動できる。操作キャラクターがダンボール箱に偽装し、敵のトラックで運んでもらって移動するというシステムだ。複数の送り状を入手していれば、乗り物や支援ヘリを使うより早く移動できるため、非常に便利な移動手段といえる。

◀写真が配送所。見かけたら必ず送り状を入手しておくようにしたい。

ダンボール配送の流れ

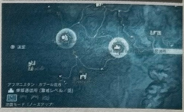
送り状を入手

配送所の標識を調べると、その場所の送り状を入手できる。ダンボール箱の配送先となるため、まずはこれを集めよう。

配送所でダンボール箱を使用

通常態勢のときに配送所でダンボール箱を被り、△ボタンを長押しするとダンボール配送画面へ移行する。

移動先を決定



入手済みの送り状から移動先を選択。選択後は画面が暗転したあと、すぐに移動先へ到着する。

英雄度による影響

プレイ中はさまざまな行動にひもづき、「英雄度」という数値が上下している。これはプレイヤーの名声を表す数値で、この数値が一定以上の値に達すると「英雄」の称号が与えられ、FOBミッションで侵入できるFOBが増えるのだ。英雄度は基本的に野生動物を保護したり拠点を制圧すると上がり、ミッションに失敗したり、バディを瀕死にする、支援ヘリを破壊するなど非人道的なプレイをすると下がる傾向がある。

英雄度が上昇するおもな行動

- 敵の拠点や監視所を制圧（拠点や監視所内の敵を全滅する）
- ミッションをクリア（メインミッションはクリアランクが高いほど、SIDE OPSや派遣ミッションは難易度が高いほど増加量が多い）
- 敵が仕掛けたデコイや地雷を破壊、または除去する
- 野生動物を全種回収するなど、さまざまな要素をコンプリートしたときに増加

英雄度が低下するおもな行動

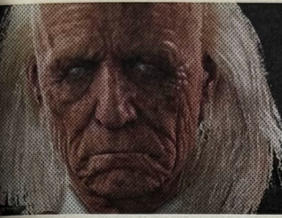
- メインミッションを放棄したり、派遣ミッションで失敗する
- 敵に発見される
- スタッフが離反、または死亡する
- バディや支援ヘリが撤退、大破する（自分が攻撃して撤退、大破した場合はより大きく減少する）

FILE：02

非道なプレイをつづけていると……？

捕虜や野生動物を殺害するなど、英雄とはほど遠い非人道的な行動をつづけていると、画面には表示されない、英雄度とはべつのポイントが加算されていく。そして、この値が一定値を超えると、スネークの容姿にある変化が起こるのだ。非人道的な行為は英雄度も下がっていくためオススメしないが、興味があるなら試してみてもいい。

◀火炎のダメージで捕虜を殺害した場合は、ポイントが大きく上昇。



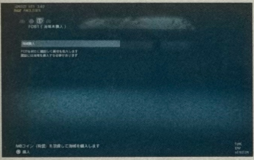
オンライン
ONLINE PLAY

オンラインに接続することで、ほかのプレイヤーのFOBに攻め込んだり、『メタルギアオンライン』で対人戦をプレイできるようになる。ここではそれらの詳細を解説しよう。

オンラインでの変化

本作では、オンラインでのみ利用できるコンテンツがいくつかある。そのなかでも大きなコンテンツはFOBと『メタルギアオンライン』だ。FOBは前線基地のことであり、ひとつ目は無料で、ふたつ目以降は有料で建設できる。この影響で、マザーベースを拡張したときと同様に、配属できるスタッフが増加していくのだ。さらに、派遣ミッションに同時に派遣できる部隊の数を最大10部隊まで増やせる。また、FOBミッションの受注ができるほか、ほかのプレイヤーと競い合ったり、サポートし合うこともできる。

『メタルギアオンライン』は対人戦を楽しめるコンテンツで、プレイできるのは2015年10月以降の予定だ。



▲FOBを建設できる数は最大で4つ。それぞれMBコインが必要となる。

オンライン接続時の特徴

- メインミッション「22-プラットフォーム奪還」クリア後、FOBを建設できるようになる
- FOBミッションが受注可能となり資源やスタッフを奪える
- 有料でふたつ目以降のFOBを建設できる

エスピオナージレーティングとPFレーティング

iDROIDのMOTHER BASEモード画面では、エスピオナージレーティングとPF（プライベートフォース）レーティングが表示されている。これはオンラインモードでのプレイヤーの成績をほかのプレイヤーと比較して格付け（レーティング）したもので、エスピオナージレーティングはFOBミッションにおける潜入・防衛テクニックを、PFレーティングはダイアモンド・ドッグズの総合的な発展度合いを競うものとなっている。

▲レーティングが高い相手と戦う際は気を引き締めて挑もう。

メタルギアオンライン

『メタルギアオンライン』は、多人数で対戦を行える、オンライン対戦ゲーム。兵士や武器は本作と同じもののほか、専用の特殊な武器も多数用意されている。対戦ではチークワークが非常に重要になり、ひとりが双眼鏡で斥候し、もうひとりが攻撃を仕掛けるなど、各々が与えられた役割に従事することが勝利へのカギとなっているのだ。

▲一般の兵士だけでなく、オセロットなどのキャラクターも使用可能だ。

BEST HiT MGS

カセットテープには本編にかかわる情報だけでなく、
本作の舞台となる1980年代に流行した洋楽のベストヒットナンバーが多数収録されている。

音楽カセットテープ

メインミッションを進めたり、SIDE OPSをクリアすることでさまざまなカセットテープを入手できるが、音楽テープに分類されるものは特定の場所で取得するものがほとんどだ。下に音楽テープの各トラックとそれぞれを入手できる場所を記載したので、くまなく探して集めてほしい。なお、コナミ関連の音楽はMusic Tape1、往年の洋楽ヒット曲はMusicTape2に登録される。

音楽テープリスト

カセットテープ	トラック名	入手場所（作戦展開地域）
Music Tape 1	Scouting Barren Lands	最初から所持
	Journey to Point C-5	最初から所持
	Sands	最初から所持
	Dreamt of an Eclipse	最初から所持
	Afghanistan`s a Big Place	最初から所持
	MGO Trailer Music	最初から所持
	Richard Wagner: "Ride of the Valkyries" from The Valkyrie -ACT III- (excerpt)	最初から所持
	Heavens Divide	OKBゼロ（アフガニスタン:カブール北方）※
	Koi no Yokushiryoku (Love Deterrence)	ワンデイ集落（アフガニスタン:カブール北方）
	Nitrogen	セラク発電所（アフガニスタン:カブール北方）
	Ride A White Horse	12:ラマー・ハーテ宮殿 北監視所（アフガニスタン:カブール北方）
	A Phantom Pain	ワク・シンド分屯地（アフガニスタン:カブール北方）
	Behind the Drapery	ウィアロ村落（アフガニスタン:カブール北方）
	All the Sun Touches	蛇の口駐屯地（アンゴラ・ザイール国境地帯）
	Take The D.W.	スマセ砦（アフガニスタン:カブール北方）
	Midnight Mirage	バンペベ農園（アンゴラ・ザイール国境地帯）
	The Tangerine	25:シャゴ村落 東監視所（アフガニスタン:カブール北方）
	Planet Scape	13:サハライ村落 南監視所（アフガニスタン:カブール北方）
	How 'bout them zombies ey?	マサ村落（アンゴラ・ザイール国境地帯）
	Snake Eater	21:蛇の口駐屯地 西監視所（アンゴラ・ザイール国境地帯）
	204863	13:クンゲンガ採掘場 南西監視所（アンゴラ・ザイール国境地帯）
	Dormant Stream	14:スマセ砦 西監視所（アフガニスタン:カブール北方）
Music Tape 2	Gloria	ノヴァ・ブラガ空港跡（アンゴラ・ザイール国境地帯）
	Kids In America	シャゴ村落（アフガニスタン:カブール北方）
	Rebel Yell - 1999 Digital Remaster	山岳中継基地（アフガニスタン:カブール北方）
	The Final Countdown	サハライ村落（アフガニスタン:カブール北方）
	Take On Me	ヤーオ・ウブ補給基地（アフガニスタン:カブール北方）
	Maneater	ラマー・ハーテ宮殿（アフガニスタン:カブール北方）
	Only Time Will Tell	東部通信所（アフガニスタン:カブール北方）
	Love Will Tear Us Apart	アフガニスタン中央ベースキャンプ（アフガニスタン:カブール北方）
	True	クンゲンガ採掘場（アンゴラ・ザイール国境地帯）
	Friday I'm In Love	ルフワ渓谷（アンゴラ・ザイール国境地帯）
	Dancing With Tears In My Eyes	ディタディ村落跡（アンゴラ・ザイール国境地帯）
	You Spin Me Round (Like a Record)	08:ルフワ渓谷 北西監視所（アンゴラ・ザイール国境地帯）
	Quiet Life	ンフィンダ油田（アンゴラ・ザイール国境地帯）
	She Blinded Me With Science	18:ウィアロ村落 北東監視所（アフガニスタン:カブール北方）
	Too Shy	キジバ野営地（アンゴラ・ザイール国境地帯）

※ メインミッション「30-民族浄化」中、スカルフェイスに出会うイベントの前に入手できる。

2

Missions

METAL GEAR SOLID V : THE PHANTOM PAIN
OFFICIAL GUIDE : THE BASICS

PRACTICAL TECHNIQUES

MAIN MISSION REPLAY

WORLD MAP

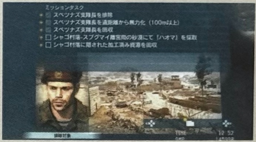
EXECUTE A MISSION

実践テクニック
PRACTICAL TECHNIQUES

ミッション中は刻一刻と敵兵の配置や状況が移り変わる。さまざまな状況に対応できるように、ここで基本的なテクニックを学び、臨機応変に対応できるようにしていこう。

ミッションの大まかなタイプと基本的な進め方

ミッションやSIDE OPSの内容は、それぞれ目的となる捕虜やターゲットの居場所が異なることがあるものの、以下の4つのタイプに大別できる。タイプによって基本的な攻略方法が変わるため、以下の紹介を参考に進め方を覚えておくといい。なお、ミッション中には強敵が出現することもあるので、補給を要請して装備品を変えるなど臨機応変に対応することも重要だ。

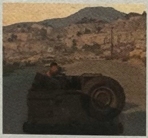


◀ミッションによっては、目的地の写真や標的の情報が用意されている。

ミッションの大まかなタイプ

囚われている捕虜の救出

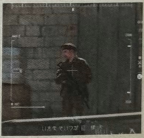
ミッション領域のどこかに囚われている捕虜を救出する。捕虜の大まかな場所は判明しているが、詳細な場所は不明なため、敵兵を尋問して場所を聞き出すのが基本だ。なお、怪我をしている捕虜はフルトン回収できないため、ミッション圏外に運ぶ必要がある。



- 捕虜を回収するためのフルトン装置が必要
- 怪我でフルトン回収できない捕虜は、背負ったり乗り物に乗せてミッション領域から逃がす必要がある
- 捕虜の場所の詳細は敵兵を尋問すると聞き出せる

指定されたターゲットの排除

指定されたターゲットを排除することが目的。ターゲットが複数いることもある。双眼鏡で顔を視認すると特定できる。敵の排除が目的のため、殺害しても回収してもミッションを達成可能だ。回収は見つかるリスクがあるが、成功すればスタッフとして仲間にできる。



- ターゲットは殺害するほか、睡眠や気絶状態にしてフルトン装置や支援ヘリで回収してもいい
- ターゲットをマーキングすると、対象として特定できる
- スナイパーライフルで狙撃すると遠方から安全に排除できる

車輌の排除

敵の装甲車や戦車を排除することが目的。アサルトライフルやマシンガンといった武器ではダメージをほとんど与えられないため、ミサイルや地雷などの武器が必要になる。敵車輌の経路が判明している場合は、道路に地雷を仕掛けるといった戦い方も有効だ。

- ミサイルなど車輌を破壊できる装備、または車輌を回収できるフルトン装置が必要
- 装甲車や戦車の攻撃は強力なため、ヒット&アウェイで戦う
- ミッションによっては車輌の予測経路が表示される

敵設備や兵器の破壊

敵の通信設備やウォーカーギアといった兵器の破壊、排除が目的。破壊には爆発物が必要で、C-4など遠隔起爆できるものであれば、敵に発見されずに破壊することも可能だ。なお、フルトン装置の開発が進んでいればウォーカーギアを鹵獲することもできる。

- 設備を破壊できるC-4やHAND GRENADE、遠距離攻撃が可能なミサイルが必要
- 設備が複数ある場合、敵兵への尋問で特定できる
- C-4なら遠隔起爆ができ、発見される可能性が減る

装備品やバディの選び方

ミッションはさまざまな状況下で行われるため、装備品やバディは、場所やミッションの目的に応じて変更するのが基本となる。以下の例を参考に作戦展開地域にあったスーツやターゲットとなる敵へ有効な武器を選ぶほか、ミッションに適したバディを連れていくと任務を遂行しやすくなる。

装備品の選び方

- ミッションが行われる場所に適したスーツを装備する
- ステルスでミッションを進める場合は、サプレッサーを付けた武器を装備
- 目標が車輌の場合はミサイルや地雷などを用意する

任務別の装備例

隠密潜入用装備

スーツ	SNEAKING SUIT
プライマリウェポン	AM MRS-4 M2000-D
セカンダリウェポン	WU S.PISTOL STUN ARM
サポートウェポン	SMOKE GRENADE MAGAZINE
携行品	NVG C.BOX PENTAZEMIN

足音や銃声を極力抑えることを目的とした装備例。排除の必要がある敵は、遠方からの狙撃やスモークグレネードで目くらまししてから狙う。

強行突破用装備

スーツ	BATTLE DRESS
プライマリウェポン	RASP TB-SG SLUG ALM 48
セカンダリウェポン	URAGAN-5 BIONIC ARM
サポートウェポン	HAND GRENADE C-4
携行品	ACCELERAMIN NOCTOCYANIN NVG

接近戦に強いショットガン、装填数が多いマシンガンで敵を一掃するのが目的。さまざまな効果がある各種の薬を適時使っていこう。

バディの役割

D-Dog

付近の敵や地雷、薬効植物を感知できる。地雷や野生動物、捕虜を探すSIDE OPSに連れていくと役立つ。

D-Horse

攻撃手段はなく、移動手段として使う。道路に糞を出しておけば、車輌をスリップさせて足止めさせられる。

クワイエット

偵察や狙撃ができるため、拠点に攻め込む際に役立つ。狙撃できる場所が少ないところでは戦力が低下する。

D-Walker

潜入には向かないが、移動手段として役立つ。また、武器を開発していれば、敵との戦闘で強さを発揮する。

潜入向き ←→ 戦闘向き

武器をミッションの目的に合わせてカスタマイズする

よく使う武器は、カスタマイズ（→P16）で長所を伸ばしたり欠点を補っておくのがオススメ。たとえば4倍のスコープのついたスナイパーライフルに8倍のスコープを付ければ、より狙撃の精度を上げられる。また、サプレッサーがない銃にサプレッサーを付ければ、敵に発見される可能性を減らすことが可能だ。

武器のカスタマイズ例

暗殺任務向きスナイパーライフル

分類	パーツ名
Base	RENOV-ICKX SR
Barrel	M2000 B-BARREL
Magazine	.338 MAG x5
Stock	RENOV SK-STOCK
Muzzle	RENOV MUZZLE
Muzzle Accessory	SUP.GP-W（R2）
Optics1	RF SCOPE（2-8x）
Optics2	—
Flash Light	—
Laser Sight	—
Underbarrel	—

スナイパーライフルにサプレッサー、8倍望遠のスコープを付け、遠距離から無音で狙撃。

ダメージ効率重視アサルトライフル

分類	パーツ名
Base	SVG-67
Barrel	MRS TYPE SR-BARREL
Magazine	7.62 DRUM-MAG x75
Stock	SVG TYPE SK-STOCK
Muzzle	—
Muzzle Accessory	MUZZLE-OP SVG（A）
Optics1	—
Optics2	—
Flash Light	—
Laser Sight	—
Underbarrel	—

接近戦での使用を想定し、バレルを連射性能、自動照準補正が高いものに変更。

有効射程重視アサルトライフル

分類	パーツ名
Base	AM MRS-4
Barrel	MRS TYPE L-BARREL
Magazine	5.56 LONG-MAG x40
Stock	M2000 AD-STOCK
Muzzle	M2000 B-MUZZLE
Muzzle Accessory	SUP.GP-W（R2）
Optics1	BOOSTER（2x）
Optics2	DOT SIGHT II
Flash Light	—
Laser Sight	—
Underbarrel	—

バレルで有効射程を上げ、ダットサイトを付けることで離れたところからヘッドショットを狙える。

状況に応じた敵兵などへの対処方法

ミッションに登場する敵兵の多くは、定期的に周囲を巡回している。敵に見つからずに潜入する場合、遠距離から双眼鏡で敵の動きを把握するのが基本だが、敵兵によってはツーマンセル（ふたり組）で行動していたり、監視塔の上にいたりと、手を出しにくい状況が多々ある。また、ミッションでは装甲車などの車輌とも遭遇する可能性があるため、以下の例を参考にミッションで遭遇しやすい状況への対処方法を覚えておこう。

敵への具体的な対処方法

ツーマンセルで行動してる敵兵

片方の敵兵を眠らせるか狙撃で排除し、残る一方の敵が驚いて周囲を警戒しているあいだに、背後から近づいてCQCで排除する。同じ方向を向いて歩いている場合は、しゃがんで背後へ接近し、ひとりずつCQCで排除していこう。

監視塔など高台にいる敵兵

双眼鏡でサーチライトを照らしている方向を確認し、死角となる方向から近づく。周囲に敵兵がいないことを確認したらハシゴを使ってCQCで落とそう。また、監視塔の上でCQCで無力化した場合は、投げて地面に落としてから物陰に隠そう。

ヘルメットやボディアーマー、シールドで身を守る敵兵

離れた場所からの銃撃が通用しにくいため、CQCやホールドアップで無力化するのが基本。戦闘状態になってシールドを構えている敵兵に対しては、正面からのCQCが通用しないため、隙間を撃つかスモークグレネードを投げて対抗しよう。

走行中の車輌

走っている車輌を攻撃するのは難しいため、まずは停止させること。スモークグレネードを車輌の進路上に投げ煙幕を発生させ、車輌が停止したらさらにスモークグレネードを投擲。煙幕で敵兵が咳き込んでいるあいだに排除していこう。

高台にいるスナイパー

スナイパーに狙われると画面にスコープのマークが表示される。匍匐で移動し、スナイパーが発するレーザーサイトの方向を双眼鏡で確認。死角になる方向へ退避するか、スナイパーライフルでヘッドショットを狙って排除しよう。

ミッション遂行のためのマザーベース拡張指南

マザーベースは各プラットフォームを増設することで配置可能なスタッフの数を増やして班レベルを上げられるが、増設には多くのGMPと資源が必要になる。GMPや資源に乏しい序盤では、武器の開発に必要な研究開発プラットフォーム、敵兵の行動範囲を知らせてくれる諜報班プラットフォームの拡張を優先させると、ミッション遂行に役立つ。なお、麻酔銃を積極的に使う場合は医療プラットフォームの拡張も進めておこう。

拡張しておきたいプラットフォーム

プラットフォーム	解説
司令部プラットフォーム	各班の収容上限を上げられる。コストパフォーマンスがいいので、最初に拡張しよう
研究開発プラットフォーム	新たな武器を開発するために必須。最優先で4段階まで増設しておきたい
諜報班プラットフォーム	班の人数が増えてレベルが上がると、マップに表示される敵予測範囲の精度が上がる
医療プラットフォーム	負傷者をフルトン回収するときの成功率が上がる。また、麻酔銃を開発するのにも必要

一時的にスタッフを再配置して強力な装備品を開発

ミッション中に開発資料を入手しても研究開発班のレベルが低いために開発できないことがある。マザーベースのスタッフは班適性がもっとも高い班に自動的に組み込まれているので、研究開発班の収容人数に余裕があり、レベルが足りないときは、一時的に研究開発班にスタッフを再配置して必要な武器を開発するといい。以下で優先的に開発しておきたい武器を紹介するので参考に作っておこう。

優先的に開発を進めておきたい装備品

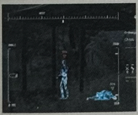
カテゴリ	名称	解説
セカンダリウェポン：ハンドガン	WU S.PISTOL	非殺傷プレイをする際に必要になる。また、敵兵を回収してマザーベースのスタッフに加えたいときにも役立つ
プライマリウェポン（BACK）：スナイパーライフル	RENOV-ICKX SR	遠距離から敵兵を狙撃した場合に有効。開発を進めると麻酔弾化もできるので、カスタマイズでサプレッサーを付ければ非殺傷プレイをしたいときにも有用
プライマリウェポン（BACK）：ミサイル	GROM-11	威力が高く、使用コストも低いため扱いやすいロケットランチャー。車輌やヘリとの戦いで必要になる。ただし、ロケット弾に追尾性能はない
サポートウェポン：設置武器	C-4	無線起爆式の爆弾。通信設備などに設置できるほか、敵兵の腰にくっつけてターゲットに近づいたところで起爆するなど、さまざまな使い方ができる

すぐにクリアできるミッションを繰り返してGMPを稼ぐ

プラットフォームの増設や武器の開発、出撃時のコストとして必要になるGMP。赤字になるとスタッフの士気が低下するため、少しでも節約したい。ミッションに出撃するときは、必要のない装備品は持ち込まないようにしたり、地上からミッションを受けてヘリを呼ぶコストを減らすといい。また、手っ取り早くGMPが必要なときは、最小限の装備で以下のようにすぐにクリアできるミッションを達成するのもひとつの手段だ。

GMPを稼ぎやすいミッション

「14-リングワ・フランカ」



キジバ野営地の北東に、子爵と呼ばれる捕虜が拘束されている。場所がわかっていれば直行して救出すればいい。なお、子爵の居場所には敵兵がひとりいるので、背後から近づいて排除しよう。

「27-ルートコーズ」

捕虜となっている諜報班スタッフは、ミッション開始から一定時間が経過するとトラックを奪ってクンゲンガ採掘場西監視所から逃走する。道路で待ち伏せておき、トラックを止めれば捕虜をすぐに回収できる。

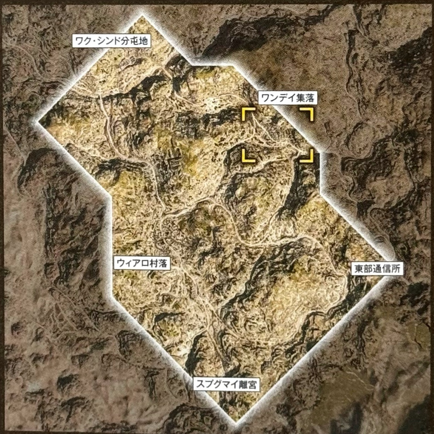
メインミッションリプレイ
MAIN MISSION REPLAY

ここからはふたつのミッションをクリアするまでのリプレイを掲載している。なお、潜入の時間帯や報復の連鎖の状況により、紹介しているリプレイと同じ攻略ができない場合がある。

[Mission 1 ── 幻肢 リプレイ]

ソ連軍に捕らわれているカズヒラ・ミラーを救出するミッション。ミラーの居場所はワンデイ集落と特定されているが、詳細な場所は判明していないため、道中にあるウィアロ村落や東部通信所で情報を得て、詳細な位置を特定する必要がある。今回は完全ステルス非殺傷でミラーを救出するパターンと、ミラー救出前に可能なかぎりのミッションタスク（→P21）を達成することを目的とした2パターンのプレイ内容を紹介する。

作戦展開地域



まずは、ウィアロ村落や東部通信所でミラーの情報を集めるのがいいだろう。ただし、ミッションタスクをすべて達成する場合はワク・シンド分屯地などに寄り道する必要がある。こちらは本来の目的達成までに時間がかかるので、ミラーの体力を考慮するとすみやかに行動する必要がありそうだ。

REPLAY:01 完全ステルス非殺傷プレイ

A 監視所を制圧して ダイアモンド原石を入手

ミラーの情報を集めるために、ウィアロ村落へ向かう。道中にある監視所にはふたりの敵兵がいるため、双眼鏡で位置を確認したら避けて通るか、無力化しておこう。なお、尋問するとダイアモンド原石の位置情報を聞ける。

進行ルート

B インテリジェンス・ファイルがある指揮所に向かう

ウィアロ村落では、敵兵に見つからないように以下のルートをしゃがみ状態で移動。ルート上にいる敵兵をCQCなどで無力化しつつ、インテリジェンス・ファイルがある指揮所と呼ばれる建物の2階に向かおう。

ウィアロ村落での移動ルート

C 監視所を制圧して資源を回収

監視所には4人の敵兵がいる。制圧する場合は、岩場の陰からテントにいるふたりの敵兵を最初に無力化しよう。そのあと南北の道路側を見張っている敵兵を排除するといい。

●監視所の近くには裏道があり、そこにはダイアモンド原石(S)がある。

D ワンデイ集落の敵兵を排除する

ワンデイ集落付近に到達したら双眼鏡で敵兵の動きを確認。多くの敵兵は高台から見下ろすように見張っているので、死角になる以下のルートでミラーを救出しよう。

ワンデイ集落での移動ルート

E 橋の下側でスカルズの動きを観察し一気に駆け抜ける

スカルズは徐々に自分たちに向かってくる。橋の反対側にいるふたりのスカルズを、橋の下側に引き付けてから橋を一気に駆け抜ければ見つからずにやり過ごせる。

ミッションコンプリート！

MISSION's REVIEW

ウィアロ村落でミラーの居場所を特定したことで、スムーズにミラーを発見することができた。それによりミッション達成までの時間を短縮でき、結果的にSランクの獲得が可能となった。

REPLAY:02 ミッションタスク完全達成プレイ

A スプグマイ離宮でダイアモンド原石を入手

スタート地点のスプグマイ離宮の崖上には、ダイアモンド原石が落ちていて、拾うとミッションタスクを達成できる。ウィアロ村落に向かう前に探索をし、ダイアモンド原石を拾ったあとは以下のルートでミッションを遂行しよう。

進行ルート

B-1 ウィアロ村落でインテリジェンス・ファイルを発見しミラーの居場所を特定

下図のルートなら敵兵をひとり無力化するだけでインテリジェンス・ファイルがある指揮所に進入できる。入手後は北側から外へ出よう。

ウィアロ村落での進行ルート

B-2 トラックの周囲にいる敵兵を無力化し運転手を回収

インテリジェンス・ファイルがある指揮所の北側にトラックが停まっている。近くに敵兵と運転手がいるので、ふたりを麻酔銃などで無力化し、運転手をフルトン回収すればミッションタスク達成となる。なお、トラックは一定時間後に出発するため、先に実行してもいい。

C 高台にある岩場から分屯地内へ進入

ワク・シンド分屯地に正面から進入するのは危険なため、北側の崖にあるクラックを利用し、裏手側から基地内へ進入する。ミッションタスクの目標である隊長は部屋内にいるので、物音で誘き出してCQCで拘束するといい。

ワク・シンド分屯地での進行ルート

D ミラーを背負って集落の外へ脱出

ワンデイ集落では、敵兵の監視を避けるため、集落の北側から進入。ミラーを救出したあとの流れはリプレイ01と同じだ。

ワンデイ集落での進行ルート

ミッションコンプリート！

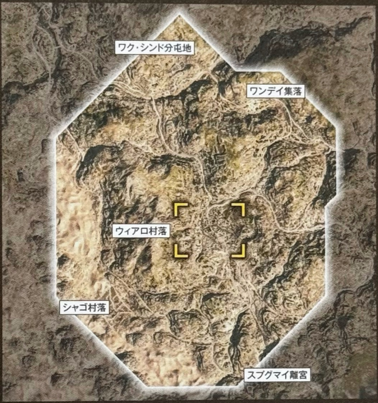
MISSION's REVIEW

さまざまな場所でミッションタスクを達成したため、クリアまでに時間がかかりランクはA止まりとなった。Sランクでのクリアを目指すなら、ミッションタスクはあとまわしにしたほうが賢明と思われる。

Mission 7 臨時会合を狙え リプレイ

ウィアロ村落で臨時会合を開く3人の部隊長を殺害、または回収するのが目的。ワク・シンド分屯地とシャゴ村落からやってくる部隊長の移動経路は判明しているが、敵兵が同行しており、さらにウィアロ村落に到着すると警備が厳重になってしまう。どのタイミングで接触するかが重要になるミッションだ。比較的安全に部隊長を無力化していくパターンと達成が難しいミッションタスクを達成するリプレイを紹介する。

作戦展開地域

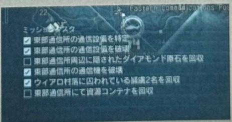


部隊長がウィアロ村落に到着すると、同行する敵兵が周囲に展開し、警備が厳重になる。素早く安全にミッションをクリアするには、部隊長が集合する前に無力化するのが確実だろう。ただし、ミッションタスクを達成するなら、警備が厳重になる会合中に、目標に近づかなければならない。

FILE:03

ミッションは何度でも受注できる

メインミッションはクリア後も再度受注できるため、強力な装備がそろってから再挑戦すれば、高ランクでのクリアも達成しやすい。ただし、同じミッションを連続してクリアするたびに報酬のGMPが半減していき、ほかのミッションをクリアしないとGMPの額が元に戻らないことに注意しよう。



▲クリアしたミッションはタスクが判明する。すべての達成を目指そう。

REPLAY:01 完全ステルス非殺傷プレイ

A スモークグレネードで南側からくる車輌を足止めして部隊長を無力化

ウィアロ村落の戦力を少しでも減らすため、集落に向かう部隊長を先に無力化する。シャゴ村落からウィアロ村落に向かう四輪駆動車をスモークグレネードで足止めし、敵兵が咳き込んでいるスキに部隊長一行を無力化しよう。

進行ルート

B-1 高台と指揮所の周辺にいる敵兵を無力化

ウィアロ村落では、下図を参考に見晴らしがいい高台にいる敵兵と指揮所周辺にいる敵兵を無力化。高台の敵兵は狙撃するといいだろう。無力化したら指揮所の2階に向かう。

ウィアロ村落での進行ルート

B-2 指揮所の2階にいる敵兵と集会所周辺にいる敵兵を無力化

指揮所の2階には見張りの敵兵がいるため、背後から近づいてCQCで無力化する。これで高台から見つかる心配がなくなる。残る部隊長は会合場所に集合しているので、2階から建物の東側へ降り、匍匐で会合場所に近づこう。

C ふたりの部隊長をCQCで無力化する

集まっている部隊長は、残りのひとりがこないため、その場でずっと待っている。そのまま建物へ入ると見つかるため、スモークグレネードを部屋の中に投げ入れよう。煙幕が発生して敵が咳き込んでいる状態になったら、部屋に進入してCQCで無力化するといい。

◀会合が行われる場所には開発資料があるので、手に入れておくといい。

D ウィアロ村落北東監視所の方向へ進み、ミッション領域から離脱する

部隊長をすべて回収したら、目的は完了。ミッション領域から離脱するため、ウィアロ村落の北東にある18番の北東監視所方向に向かおう。ウィアロ村落の周囲には敵兵が残っているので、しゃがみ状態で移動すること。

◀支援ヘリを呼ぶ際は、近くにある薬効植物のハオマを拾っておこう。

ミッションコンプリート！

MISSION's REVIEW

先に部隊長のひとりと同行するふたりの敵兵を無力化したため、ウィアロ村落の警備が若干手薄になり、素早くクリアすることができた。ただし、ミッションタスクはふたつしか達成していない。

REPLAY:02 捕虜救出プレイ

A ワンデイ集落に囚われている ふたりの捕虜を回収

捕虜の救出はミッションクリア前に達成する必要があるため、ワンデイ集落周辺のランディングゾーンから開始し、先に救出しよう。

進行ルート

B 狙撃でワンデイ集落北西監視所を制圧

捕虜を救出するころには会合が終わり、部隊長はそれぞれの基地へ帰投している。まずは近くにあるワク・シンド分屯地に向かおう。途中にある11番の監視所では、北側にある高台から敵兵を狙撃で排除していくといい。

監視塔の上にいる敵兵から排除し、見つかる可能性を低くしよう。

C クラックを使って崖の上から ワク・シンド分屯地内に進入

ワク・シンド分屯地の東側にある橋付近の崖にはクラックがあり、そこから崖を登ることができる。登りきったら正面にある高い岩場に沿って移動していくと、ワク・シンド分屯地内にある基地を見下ろせる場所に到着する。念のためしゃがみ状態で移動するのが安心だろう。

D 西側の建物付近にいる部隊長を 狙撃か近づいて排除

高台から双眼鏡で敵兵をマーキングしたら、部隊長がいる場所へ近づく。部隊長は屋上の通信設備がある建物内にいる。徒歩で近づく場合は下図のルートを通り、建物内にある穴から進入するのがオススメだ。また、スナイパーライフルがあれば狙撃で排除してもいい。

ワク・シンド分屯地内の進行ルート

E 指揮所の周辺にいる部隊長を 狙撃で排除する

ウィアロ村落にいる部隊長は、指揮所の周辺にもどっている。周囲の敵兵は少ないので、十分に近づいてから狙撃しよう。

F 狙撃でシャゴ村落の部隊長を排除し、 ミッション領域から離脱

最後にシャゴ村落へ向かう。ここは見通しがいいため、高台から部隊長を狙撃しやすい。排除したらミッション領域から離脱だ。

南西の建物の屋上から、室内にいる部隊長の姿を確認できる。

ミッションコンプリート！

MISSION's REVIEW

捕虜を救出しているあいだに、部隊長が基地へ帰投し、排除に時間がかかってしまった。スナイパーライフルなど遠距離からの攻撃手段を持っていなければ、ミッション達成は困難を極めただろう。

REPLAY:03 会合を最後まで聞いて情報を得るプレイ

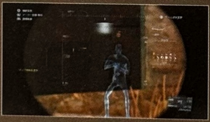
A 高台にいる敵兵の死角から ウィアロ村落の東側へ向かう

会合の内容を最後まで聞くという内容のタスクを達成するため、作戦展開地域に到着したらすぐにウィアロ村落へ向かう。部隊長が集合する前にウィアロ村落の敵兵をできるだけ排除するため、素早くウィアロ村落へ向かおう。

進行ルート

B-1 集会所付近にあるゴミ箱に隠れる

ウィアロ村落に到着したら、集会所となる建物に直行する。集会所の東側にる敵兵のほかに、集会所の周囲を巡回する敵兵もひとりいるので、ゴミ箱に隠れて様子をうかがおう。



◀集会所内には大隊長がいる。集会所の西側は壁がないので近づかないこと。

B-2 ゴミ箱の中から 周回している敵兵を排除

ゴミ箱の中にしばらく身を潜めていると、集会所の周囲を警戒している敵兵がゴミ箱の目の前にやってくる。ゴミ箱の中から武器を構えて、敵兵が足を止めたら頭を打ち抜いて排除しよう。排除した敵兵は、ほかの敵兵に見つからないように物陰に隠しておくこと。

B-3 周囲を警戒する敵兵をやり過ごす

部隊長が到着すると、ゴミ箱の周囲を敵兵が警戒する。しばらく周囲に止まっているが、すぐに移動するので隠れて待っていよう。

◀ゴミ箱の中から双眼鏡でマーキングして、敵兵の動きを観察するといい。

B-4 会合を最後まで聞いたら ハンドグレネードを投げ入れる

会合が始まったら、匍匐状態で隣の部屋へ突入。会合をすべて聞き終わったらハンドグレネードを投げ入れよう。

◀集会所にはハンドグレネードが落ちているので拾っておこう。

◀部隊長たちが解散する前に、ハンドグレネードを投げ入れよう。

C 残った部隊長を排除して ミッション領域から離脱ら離脱

タイミング次第では部屋から出た部隊長がハンドグレネードの爆発に巻き込まれないので、排除してからミッション領域から離脱しよう。

ミッションコンプリート！

MISSION's REVIEW

会合を最後まで聞くために、素早くウィアロ村落にいる敵兵を排除する必要があった。部隊長をまとめて排除できたためクリアタイムも短く、クリア後の評価ランクはSと高評価となった。

ワールドマップ
WORLD MAP

ここでは、ダイアモンド・ドッグズの拠点となるマザーベースと、ミッションが展開されるアフガニスタン：カブール北方、アンゴラ・ザイール国境地帯の全域のマップを掲載している。

マザーベース全体マップ

最初は司令部プラットフォームのみだが、ミッションを進めると班が増え、プラットフォームを増設し面積を広げられる。

各班の開放条件

班名	内容
戦闘班	メインミッション「7-臨時会合を狙え」「8-進駐戦車隊、東へ」「9-装甲部隊を強襲せよ」「10-故郷なき虜囚」のうちふたつをクリア
警備班	メインミッション「22-プラットフォーム奪還」をクリア
研究開発班	メインミッション「2-ダイアモンドの犬」プレイ中に開放

班名	内容
拠点開発班	メインミッション「3-スペツナズの英雄」「4-通信網破壊指令」「5-バイオニクスの権威」のうちふたつをクリア
支援班	メインミッション「2-ダイアモンドの犬」プレイ中に開放
諜報班	メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」をクリア
医療班	メインミッション「7-臨時会合を狙え」「8-進駐戦車隊、東へ」「9-装甲部隊を強襲せよ」「10-故郷なき虜囚」のうちひとつをクリア

※ 動物保護プラットフォームは、メインミッション「7-臨時会合を狙え」「8-進駐戦車隊、東へ」「9-装甲部隊を強襲せよ」「10-故郷なき虜囚」のうち3つをクリア、かつ野生動物を6体以上回収すると増設される。

アフガニスタン：カブール北方 全体マップ

土地の大半が砂漠化しているのが特徴。高低差が激しい場所が多く、岩陰を利用し敵兵から身を隠しやすいマップとなっている。

エリア区分け

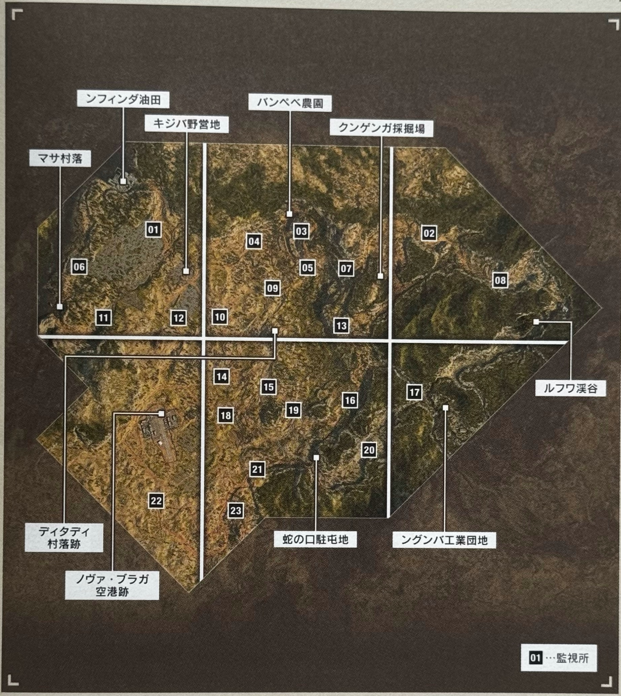
1	北方①
2	北方②
3	中央①
4	中央②
5	中央③
6	南方①
7	南方②
8	南方③

出撃できるミッション

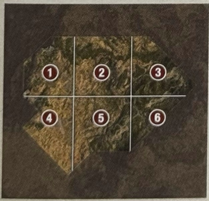
ミッション名	参照	ミッション名	参照
1-幻肢	P099	9-装甲部隊を急襲せよ	P108
3-スペツナズの英雄	P101	10-故郷亡き虜囚	P109
4-通信網破壊指令	P102	11-静かなる暗殺者	P110
5-バイオニクスの権威	P103	12-裏切りの容疑者	P112
6-蜜蜂はどこで眠る	P104	30-民族浄化	P131
7-臨時会合を狙え	P106	31-サヘラントロプス	P132
8-進駐戦車隊、東へ	P107		

アンゴラ・ザイール国境地帯 全体マップ

東側は密林、西側は開けた湿地帯になっている。西側の湿地帯は見通しがいいため、離れていても敵兵に発見される可能性が高い。



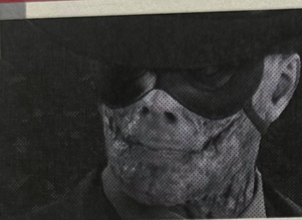
エリア区分け



1	北方①
2	北方②
3	北方③
4	南方①
5	南方②
6	南方③

出撃できるミッション

ミッション名	参照	ミッション名	参照
13-漆黒の下	P113	21-灼熱の空港	P122
14-リングワ・フランカ	P114	23-ホワイトマンバ	P124
15-赤道のウォーカーギア	P115	24-目撃者	P125
16-売国の車列	P116	25-小さな反乱者達	P126
17-囚われた諜報員	P117	26-ハント・ダウン	P127
18-ダイアモンドの虜	P118	27-ルートコーズ	P128
19-ロング・トレイル	P119	28-コードトーカー	P129
20-声の工場	P120	29-極限環境微生物	P130



ミッション攻略
EXECUTE A MISSION

ここからは序章から第一章終了までにプレイできる、32のメインミッションとミッションタスクなどのデータと攻略方法、そして93個のSIDE OPSのデータを掲載している。

V

メインミッションデータ
MAIN MISSION DATA

ミッション攻略の見方

2
Missions
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Mission3 : A HERO'S WAY
スペツナズの英雄

アフガニスタン:カブール北方(南方①)

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
90000	ガンマン	ー
	ー	ー

評価時間目安

S	0:10:00.000未満	A	0:10:00.001～0:11:00.000	B	0:11:00.001～0:12:30.000
C	0:12:30.001～0:26:00.000	D	0:26:00.001～0:37:00.000	E	0:37:00.001以上

ミッションタスク

□ スペツナズ支隊長を排除	□ スペツナズ支隊長を遠距離から無力化(100m以上)
□ スペツナズ支隊長を回収	□ シャゴ村落-スプグマイ諸宮間の路道にて「ハオマ」を採取
□ シャゴ村落に隠された加工済み資源を回収	ー
ー	ー

POINT 1 村落の外からスペツナズ支隊長の居場所を確認する

シャゴ村落の東側にあるランディングゾーンに降下し、シャゴ村落へ向かって移動すると崖の上に出る。ここから村落全体を見渡せるので、まずは確認できる範囲の敵兵をマーキングしておこう。なお、ターゲットは、この時点では村落の中央付近にいる。

◀あらかじめ、多くの敵兵をマーキングすると、あとの展開がラクになる。

POINT 2 スペツナズ支隊長を無力化してホットゾーンを離脱する

ターゲットは一定時間が経過すると建物の中に移動する。村落の周辺には監視のための建物や遮蔽物が複数あるので、これらで身を隠しながら接近しよう。建物の内部に進入するのが困難なら、物音を立ててターゲットを外に誘き出すのも手だ。

◀周囲の敵兵は無力化し、フルトン回収でマザーベースに送るといい。

101

❶ワールドマップ
マザーベース、アフガニスタン：カブール北方、アンゴラ・ザイール国境地帯の全体図。攻略しているミッションがどのマップで行われているかを表している。

❷ミッション名
ミッションの番号とタイトル。

❸ミッションデータ
ミッションのデータ。各項目の意味は以下のとおり。

クリア報酬	ミッションクリア時にクリア報酬として得られるGMP。なお、クリア済みのミッションをクリアするたびに報酬のGMPは半減される
入手可能スキル／開発資料	そのミッション中に回収可能な兵士や捕虜が所持するスキル、入手できる開発資料
評価時間目安	ミッションクリアまでにどれだけ時間がかかったかによって、クリア時の時間によるスコアが変わる。評価は**S**>**A**>**B**>**C**>**D**>**E**の6段階あり、Sに近いほどスコアが高い
ミッションタスク	そのミッションで達成できる項目（タスク）の一覧。なお、達成することでミッションクリア時にスコアボーナスが得られるタスクに関しては赤字にしている

❹ミッション領域のマップ
ミッションの作戦領域を縮小したマップ。マップ上のアイコンの意味は以下のとおり。

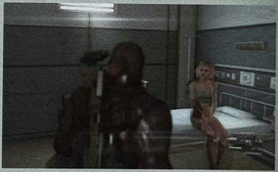
- ……目的地
- ウィアロ村落 ……地名
- 01 ……監視所
- インテリジェンス・ファイル ……インテリジェンス・ファイルや捕虜など
- POINT 1 ……攻略ポイント
- ……ランディングゾーン
- START ……ミッション開始地点

❺攻略ポイント
そのミッションを達成するためのアドバイス。番号はマップ上の攻略ポイントのアイコンと対応している。なお、敵兵や兵器の配置状況は、潜入する時間帯や報復の連鎖の状況によって変わるため、紹介している攻略方法とは違った展開になることがある。

FILE:04

マザーベースで発生するイベントを見ておこう

マザーベースでは、条件を満たして特定の場所に行くと発生するイベントが多数存在している。とくに医療プラットフォームに保護されているパスと再会するイベントは、ストーリーにもかかわる重要なイベントだ。これらのイベントは見なくてもゲーム進行に大きな影響はないが、本作をより深く知ることができる内容となっているので、こまめにマザーベースへ帰投してイベントを見ておくといいだろう。なお、以下ではマザーベースで発生する代表的なイベントを掲載したので参考にしてほしい。

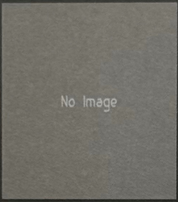


▲パスは医療プラットフォームの一室にいる。SIDE OPSで入手できる思い出の写真を見せると、ストーリーが進んでいく。

マザーベースで発生する代表的なイベント

イベントの内容	発生条件
パスの幻肢痛	医療プラットフォーム完成後、医療プラットフォーム内にパスの部屋ができる。部屋の扉には緑色のランプが灯っていて、中に入るとパスと再会する
AIポッドとの会話	SIDE OPS「143-疑惑の証拠品」クリア以降、研究開発プラットフォームにあるAIポッドに近づくと、ザ・ボスの台詞を聞くことができる
久しぶりのマザーベース	前回のプレイから5日以上経過した状態でプレイを再開し、マザーベースへ帰投するとイベントが発生する
スネークの弟子、オセロット	メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」クリア以降、マザーベースのスタッフが3名以上の状態でマザーベースに帰投すると、オセロットがスタッフを訓練するイベントが発生する
臭うスネーク	スネークが長いことシャワーを浴びていない状態がゲーム内時間で5日以上続いた状態でマザーベースに帰投すると発生する。なお、クワイエットとの親密度が60以上だとイベント内容が変化する

Mission0 : AWAKENING
序章 覚醒



病院

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料				
0	—		—		
	—		—		
評価時間目安					
S	0:30:00.000未満	A	0:30:00.001～1:15:00.000	B	1:15:00.001～1:30:00.000
C	1:30:00.001～2:53:00.000	D	2:53:00.001～3:46:00.000	E	3:46:00.001以上
ミッションタスク					
□ リフレックス・モードを一度も発動させずにクリア			□ オセロット合流後、「燃える男」に一度も攻撃させずにクリア		
—			—		
—			—		
—			—		

POINT 1 イシュメールにしたがって病院のエントランスを目指す

病室を抜け出したら、イシュメールの先導にしたがって移動しよう。最初は歩行すらままならないが、徐々に身体の自由が戻り、匍匐や走るといった行動が可能になる。ときにはXOF兵に見つからないように移動する場面もあるので、以下の流れを参考に慎重に行動していこう。なお、銃を入手したあとは戦闘が行える。イシュメールが援護してくれるので、まずは操作に慣れるといいだろう。

エントランス到達までの流れ

2階カーテン部屋

カーテンがかかったベッドが複数ある部屋でXOF兵をやり過ごす。発見されないよう、ベッドの下に隠れていよう。

2階廊下～非常階段

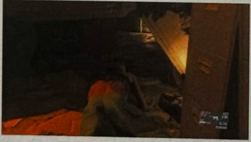
3階の廊下では死体にまぎれてXOF兵を欺く。動かなければ見つからないので、そのあとに非常階段で1階に移動する。

1階廊下

XOF兵が待ち構えているが、イシュメールが無力化してくれる。同時に銃を手に入れるので、使い方を確認しよう。

POINT 2 XOF兵に見つからずにエントランスから脱出する

1階のエントランスにたどり着くと、イシュメールがXOF兵を引き付けるために別行動に移る。イシュメールが階段の左側に飛び出すと同時に、何名かのXOF兵の注意がそちらに向くので、逆サイドの壁際に沿ってエントランスの出口を目指そう。



◀瓦礫の下にあるスペースは、匍匐したまま前進して通過できる。

◀遮蔽物がない場所では、XOF兵の動きをしっかり確認し行動すること。

POINT 3 接近する燃える男をショットガンで撃退する

病院から脱出したあとは、馬に乗って燃える男から逃走することになる。燃える男に接近された状態が一定時間続くとゲームオーバーになるためショットガンで迎撃するのだが、離れすぎると狙いが付けにくい。ある程度引き付けてから攻撃を繰り返そう。

◀燃える男に一定のダメージを与えると、力を溜めて炎を放ってくる。

◀身体が光ったところを銃で狙って、力を溜める動作を阻止しよう。

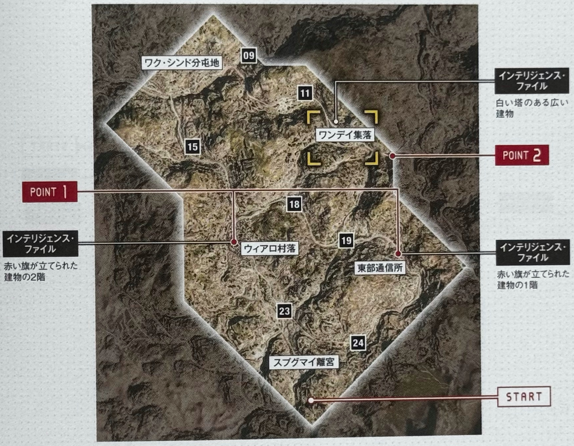
アフガニスタン：カブール北方（中央①、②〜南方②）

Mission1 : PHANTOM LIMBS
幻肢

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
80000	レスキュー	クイック・ドロー
	―	―

評価時間目安					
S	0:12:00.000未満	A	0:12:00.001〜0:23:00.000	B	0:23:00.001〜0:39:30.000
C	0:39:30.001〜1:38:48.000	D	1:38:48.001〜2:10:36.000	E	2:10:36.001以上

ミッションタスク	
□『カズヒラ・ミラー』の居場所を特定	□『カズヒラ・ミラー』を回収
□ワク・シンド分屯地の隊長を回収	□スカルズに発見されずにクリア
□スプグマイ離宮に隠されたダイアモンド原石を回収	□輸送トラックの運転手を回収
―	―



POINT 1 ウィアロ村落または東部通信所でミラーの居場所を特定する

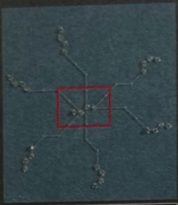
インテリジェンス・ファイルは3ヵ所にあるが、いずれかを調べればミラーの正確な居場所が判明する。なお、クリアまでの時間を短縮したい場合は、直接ワンデイ集落に向かっても問題はない。その際はスタート地点から真っ直ぐ北を目指すとスムーズに進める。

▲直行するなら、ウィアロ村落南東監視所の北東の裏道を抜けよう。

POINT 2 スカルズに発見されずにミラーを支援ヘリまで運ぶ

ミラーとともにランディングゾーンへ到達すると、スカルズが出現する。出現直後はこちらを感知していないので、橋を渡ってくるスカルズ2体を橋の中央付近まで引き付けたあと、橋の脇を抜けるといい。ある程度離れたら馬を呼んで離脱しよう。

▲見つかると高速移動で追従してくる。逃げることに専念しよう。



マザーベース

Mission2 : DIAMOND DOGS
ダイアモンドの犬

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
0	―	―
	―	―

評価時間目安					
S	―	A	―	B	―
C	―	D	―	E	―

ミッションタスク	
□ フルトン回収の教練を修了	□ スタッフを回収し、研究開発班のレベルを上げる
□ ダンボール箱を開発し、基礎教練を修了	□ 拘束の教練を修了
□ 打撃の教練を修了	―
―	―

POINT オセロットからフルトン回収とCQCについて学ぶ

このミッションで初めてマザーベースを訪れる。到着直すると正面にいるオセロットに呼ばれるので、近づいて話を聞こう。彼からフルトン回収装置を受け取って使い方をレクチャーされると、以降のミッションで敵兵をフルトン装置で回収できるようになる。

回収した敵兵はマザーベースのスタッフとして加入し、スタッフが増えるにしたがいマザーベースの各班のレベルが上がっていく。続いて、オセロットからCQCによる攻撃、拘束、尋問の方法を学んだら、ヘリを呼んでつぎのミッションに進む準備をしよう。

◀回収するには、麻酔銃などで対象を睡眠や気絶状態にする必要がある。

◀CQCを使えば、銃火器を使わずに敵兵を無力化することが可能だ。

アフガニスタン：カブール北方（南方①）

Mission3 : A HERO'S WAY
スペツナズの英雄

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
90000	ガンマン	—
	—	—

評価時間目安					
S	0:10:00.000未満	A	0:10:00.001～0:11:00.000	B	0:11:00.001～0:12:30.000
C	0:12:30.001～0:26:00.000	D	0:26:00.001～0:37:00.000	E	0:37:00.001以上

ミッションタスク	
□ スペツナズ支隊長を排除	□ スペツナズ支隊長を遠距離から無力化（100m以上）
□ スペツナズ支隊長を回収	□ シャゴ村落-スプグマイ離宮間の砂漠にて「ハオマ」を採取
□ シャゴ村落に隠された加工済み資源を回収	—
—	—

POINT 1 村落の外からスペツナズ支隊長の居場所を確認する

シャゴ村落の東側にあるランディングゾーンに降下し、シャゴ村落へ向かって移動すると崖の上に出る。ここから村落全体を見渡せるので、まずは確認できる範囲の敵兵をマーキングしておこう。なお、ターゲットは、この時点では村落の中央付近にいる。

▲あらかじめ、多くの敵兵をマーキングすると、あとの展開がラクになる。

POINT 2 スペツナズ支隊長を無力化してホットゾーンを離脱する

ターゲットは一定時間が経過すると建物の中に移動する。村落の周辺には監視のための建物や遮蔽物が複数あるので、これらで身を隠しながら接近しよう。建物の内部に進入するのが困難なら、物音を立ててターゲットを外に誘き出すのも手だ。

▲周囲の敵兵は無力化し、フルトン回収でマザーベースに送るといい。

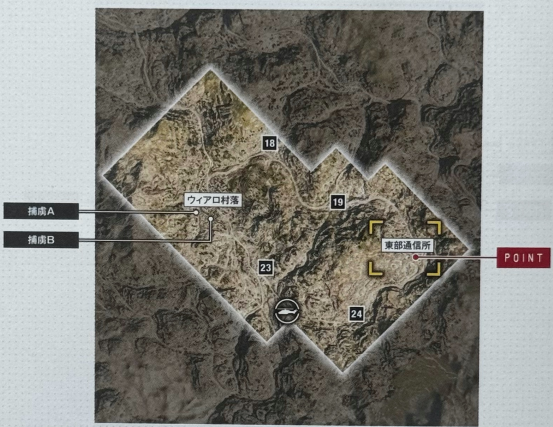
Mission4 C2W

通信網破壊指令

クリア報酬	入手可能スキル/開発資料	
100000	ガンスミス(ショットガン)	レスキュー
	―	―

評価時間目安					
S	0:08:00.000未満	A	0:08:00.001~0:09:36.000	B	0:09:36.001~0:12:00.000
C	0:12:00.001~0:27:24.000	D	0:27:24.001~0:38:48.000	E	0:38:48.001以上

ミッションタスク	
□ 東部通信所の通信設備を特定	□ 東部通信所の通信設備を破壊
□ 東部通信所周辺に隠されたダイアモンド原石を回収	□ 東部通信所の通信機を破壊
□ ウィアロ村落に囚われている捕虜2名を回収	□ 東部通信所にて資源コンテナを回収
―	―

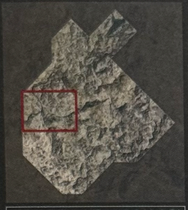


POINT アンテナまたは通信機を破壊してホットゾーンを離脱

目的は東部通信所にある通信機、または3つのアンテナを破壊すること。通信機は東部通信所の最奥の建物の中に、3つのアンテナは通信機がある建物周囲の建造物の屋根に設置されている。敵兵が警備にあたっていることを考慮すると、建物内に進入して通信機を破壊するほうが簡単だ。いずれの場合も、目標物に遠隔操作で起爆できるC-4を仕掛けてから東部通信所から離脱し、離れた位置で起爆すると安全。C-4は今後のミッションで役に立つ場面が多いので、この時点で未開発なら開発しておこう。

▲東部通信所の裏側から回り込んで、通信機がある建物を目指そう。

▲ヘリを呼び、乗り込む前にC-4を起爆。そのまま離脱すればクリアだ。



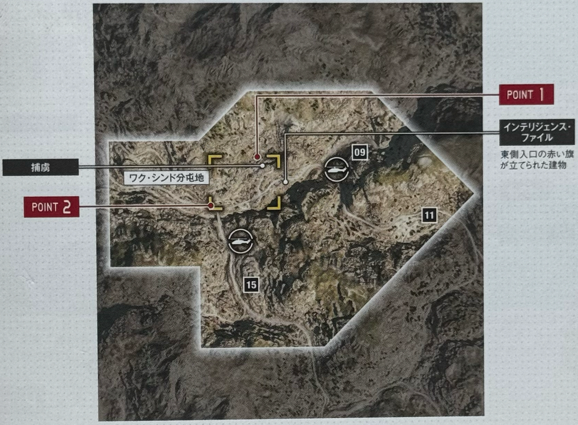
Mission5 : OVER THE FENCE

バイオニクスの権威

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
100000	バイオニクス	[UN-ARC]開発資料
	─	─

評価時間目安					
S	0:16:00.000未満	A	0:16:00.001～0:16:48.000	B	0:16:48.001～0:18:00.000
C	0:18:00.001～0:33:00.000	D	0:33:00.001～0:46:00.000	E	0:46:00.001以上

ミッションタスク	
□ 捕らわれた技術者を回収	□ 技術者を施設地下の天井の穴からフルトン回収
□ ワク・シンド分屯地から脱走を図る捕虜を回収	□ 拠点間を巡回する四輪駆動車を回収
□ ワク・シンド分屯地にて開発資料を入手	─
─	─



POINT 1 クラックを使って崖を登りワク・シンド分屯地内に進入

ワク・シンド分屯地の南側には多数の敵兵がおり、技術者がいる基地へ見つからずに入ろうとすると時間がかかる。西側の橋を渡った先には銃座があり、その北側にクラックがあるので、そこから高台に登ろう。あとは壁に沿って移動すれば安全に基地に潜入できる。

▲高台にいる捕虜を回収し、技術者の情報を入手しておこう。

POINT 2 天井の穴を利用して技術者をフルトン回収する

技術者は基地にある屋上に通信設備がある建物内の地下に捕らえられている。地下の通路には敵兵がいるので、音を立てないように死角から接近してCQCで無力化しよう。技術者を保護したら、天井に穴が空いている場所でフルトン回収すればOKだ。

▲技術者が天井にぶつからないように位置を調整して、フルトン回収しよう。

アフガニスタン:カブール北方(南方③)

Mission6 WHERE DO THE BEES SLEEP?
蜜蜂はどこで眠る

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
110000	ムードメーカー	タフ
	クイック・リロード	—

評価時間目安					
S	0:28:40.000未満	A	0:28:40.001～0:32:30.000	B	0:32:30.001～0:37:30.000
C	0:37:30.001～0:42:12.000	D	0:42:12.001～0:51:24.000	E	0:51:24.001以上

ミッションタスク	
□『Honey Bee』を入手	□ スカルズを排除
□『Honey Bee』を弾薬ごと回収	□ 口の利けない捕虜を回収
□ 山岳中継基地にて狙撃兵を2名回収	□ 戦闘ヘリを排除
—	—

POINT 1 捕虜を回収してハニービーの位置を特定する

目的地の遺跡に向かう道中にある山岳中継基地の橋の対岸には、ハニービーの場所を知る捕虜が捕らえられている。この捕虜を回収するとハニービーの正確な位置を特定できる。なお、一定時間が経過すると、捕虜はスマセ砦に移送されてしまう。

◀橋の下側を通って山岳中継基地の裏側を進めば、敵兵に発見されにくい。

POINT 2 厳重な警戒網を抜けて遺跡内部を目指す

遺跡入口前の広場には多数の敵兵が徘徊しているほか、銃座や迫撃砲が複数設置されている。敵兵に見つかると大ダメージを負いかねない。広場に到着したら、まずは敵兵を可能なかぎりマーキングし、壁面に沿って身を隠しながら遺跡入口を目指そう。

◀敵兵が多いため、遺跡内部へのルート上にいる敵兵のみ無力化していこう。

POINT 3 遺跡内部に潜入してハニービーを入手する

ハニービーがある遺跡の内部は、非常に複雑な構造になっている。敵兵も徘徊しているため自由に探索するのは難しい。高ランクを目指すなら探索に時間をかけられないので、以下では解説する移動ルートを参考にハニービーの入手を目指してほしい。

スマセ砦への道中にある山岳中継基地には捕虜がひとり囚われているが、救出していない場合、スマセ砦にある遺跡の入口に移送されている。なお、敵兵がハニービーを発見し、一定時間が経過するとミッション失敗となる。ハニービーの発見を遅らせるためにも、捕虜は必ず回収しておこう。捕虜は開けた場所にいるので、周囲を警戒しつつ接近すること。

ハニービー入手までの道のり

遺跡入口から内部へ

まずは正面の入口を目指そう。遠距離からでも確認できるので迷うことはないが、周囲の敵兵の動きに注意したい。

奥の階段を登る

内部に入ったら正面に真っ直ぐ進み、階段を登って左側にある通路へ。ここで左折しないと行き止まりになる。

道沿いに進み地下へ

さらに階段を登っていくと、やや開けた場所に出る。監視兵がいるので、見つからないようにすり抜け、地下に進む。

広場を左に曲がる

地下に下りると、再び開けた場所に出るので、左側の壁に沿って移動する。正面と右側の探索は後回しにしよう。

中央の入口に入る

左折して少し進むと、正面に入口が3ヵ所ある。ここでは中央の入口に入り、さらに奥へと進もう。

奥の小部屋へ

ひとつ奥の部屋の壁際に注目するとハニービーが隠されている。なお、敵兵に先に発見されると手前の部屋にある。

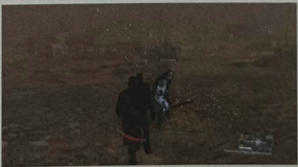
POINT 4 スカルズの追撃をかいくぐって離脱する

ハニービーを入手して地上に戻ると、スカルズとの戦闘になる。スカルズからは逃げてもいいが撃退することも可能だ。スカルズと戦う場合、敵はアサルトライフルによる銃撃のほか、瞬間移動してマチェットで斬りつける攻撃をしてくる。通常兵器でも対処は可能だが、入手したばかりのハニービーを使えばラクに戦える。その代わり、クリア後の評価は下がるので注意しよう。

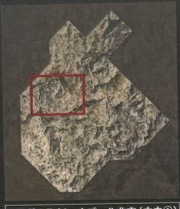
スカルズの撃退方法

- マチェットによる攻撃をCQCでカウンターし、ひるんでいるところを攻撃する
- 手に入れたハニービーを使用する
- 基地内にある銃座などの固定兵装を使用する

▲ハニービーは威力こそ高いものの、弾速があまり速くない。攻撃する際はしっかり狙ってから発射すること。



▲スカルズマチェットを使った近接攻撃は、CQCでカウンターできる。マチェットを取り出したらCQCの準備をしておき、カウンター後に反撃だ。


アフガニスタン:カブール北方（中央①）

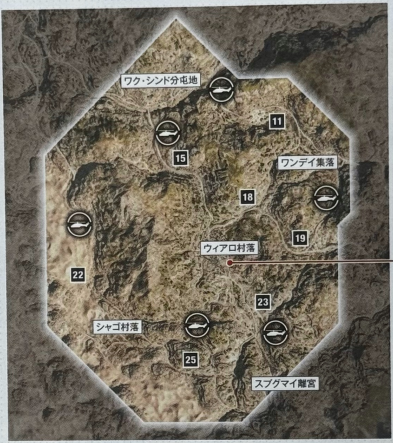
Mission7 : RED BRASS

臨時会合を狙え

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
110000	サページ	レーダー技術
	植物学者	[PB SHIELD]開発資料

評価時間目安					
S	0:16:00.000未満	A	0:16:00.001～0:16:36.000	B	0:16:36.001～0:17:30.000
C	0:17:30.001～0:31:36.000	D	0:31:36.001～0:44:12.000	E	0:44:12.001以上

ミッションタスク	
□ ウィアロ村落駐留部隊の中隊長を排除	□ シャゴ村落駐留部隊の小隊長を排除
□ ワク・シンド分屯地駐留部隊の小隊長を排除	□ 部隊長の乗る車輛に同行する兵士、計4名を回収
□ 部隊長3名を回収	□ 部隊長3名の会話を最後まで聞いた
□ ワンデイ集落に囚われている捕虜2名を回収	―



POINT 3名のターゲットが集合する前に個別に無力化する

ターゲットは3名で、それぞれウィアロ村落、シャゴ村落、ワク・シンド分屯地に滞在している。シャゴ村落とワク・シンド分屯地にいるターゲットは、ミッション開始直後からウィアロ村落に向かって移動を開始するのだが、ワク・シンド分屯地のターゲットがウィアロ村落へ到着するほうが早い。ランディングゾーンはワク・シンド分屯地の南を選び、ワク・シンド分屯地のターゲットを無力化。つぎにシャゴ村落のターゲットをウィアロ村落付近で無力化するといい。最後にウィアロ村落のターゲットを無力化して離脱するとスムーズだ。

▲長距離を移動するのでD-Horseを選択しておけば移動しやすい。

▲周囲が警戒態勢になると、ターゲットは拠点に引き返していく。

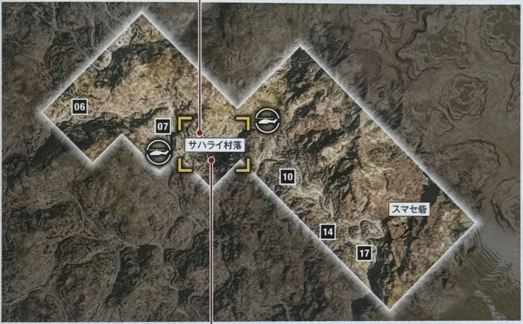
アフガニスタン:カブール北方（南方③）

Mission8 : OCCUPATION FORCES
進駐戦車隊、東へ

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
120000	フォーチュン	レスキュー
	―	―

評価時間目安					
S	0:10:00.000未満	A	0:10:00.001～0:13:00.000	B	0:13:00.001～0:17:30.000
C	0:17:30.001～0:40:00.000	D	0:40:00.001～0:55:00.000	E	0:55:00.001以上

ミッションタスク	
□ 配備計画書を入手	□ 大隊長を排除
□ 戦車を全て排除	□ 大隊長を回収
□ 大隊長および戦車を全て、スマセ砦到着前に排除	□ サハライ村落に囚われている捕虜を回収
□ 戦車を全て回収	―



POINT 1 サハライ村落で配備計画書を入手する

始めにサハライ村落へ向かい、配備計画書を探すよう指示される。配備計画書は、サハライ村落内にあるソ連軍の旗が立てられた建物の内部にある。これを入手すると、戦車隊がスマセ砦に移動を開始するので、村落内の探索は計画書入手前に済ませておこう。

◀村落内は通路が細い。移動や逃走の際は、追い込まれないよう注意。

POINT 2 戦車の進路にC-4を仕掛けて待ち伏せる

戦車隊の進行ルートが判明したら、現在地から近い進行ルート上にC-4を仕掛け、戦車隊がくるのを待とう。戦車隊の先頭車輌がC-4に差し掛かったら起爆して足止めし、最後尾の戦車をミサイルなどで優先して破壊することで、反撃を受けにくくなる。

◀C-4を仕掛けたら、敵に発見されないように高台から起爆しよう。

アフガニスタン：カブール北方（中央①）

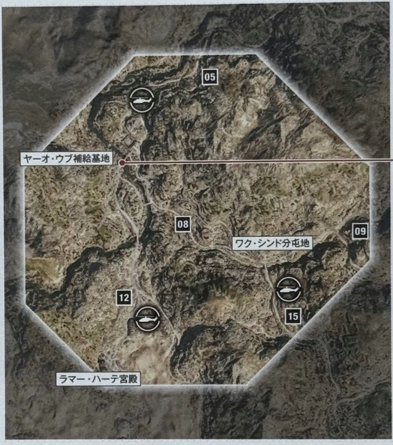
Mission9 BACKUP,BACK DOWN

装甲部隊を急襲せよ

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
130000	電気紡績技術	外科医
	サイバネティックス	創薬技術

評価時間目安					
S	0:20:00.000未満	A	0:20:00.001〜0:21:00.000	B	0:21:00.001〜0:23:00.000
C	0:23:00.001〜0:25:00.000	D	0:25:00.001〜0:27:30.000	E	0:27:30.001以上

ミッションタスク	
□ 装甲車を排除	□ 戦闘車輌／戦闘ヘリを複数排除
□ 補給／戦闘支援を受けずに装甲車を全て排除	□ 輸送トラックの運ぶ武器を入手
□ 装甲車を回収	□ 脱走した捕虜を捜索する兵士4名を回収
□ 捕虜を6名回収	□ 戦車を3輌回収



POINT 15分以内に7車輌を排除すると戦車と戦闘ヘリの増援が発生

このミッションには15分の制限時間があり、制限時間内にターゲットとなる車輌を1台も破壊できないとミッション失敗となる。車輌はミッション圏内を縦断するように移動し、1台破壊するたびに新たな車輌が計7台まで増援として出現する。出現位置と移動ルートはターゲットによって異なるが、いずれもヤーオ・ウブ補給基地の前を必ず通過するため、ここで待ち構えるのも手だ。なお、制限時間内に7台すべての車輌を破壊すると、新たな増援が出現。この段階で制限時間が解除されるので、あとはじっくり各個撃破していこう。

◀それぞれの拠点では、グレネードなどの武器を入手できる。

◀Sランクの達成を目指すなら、時間内の車輌全滅を狙うこと。

アフガニスタン:カブール北方(中央①)

Mission10 : ANGEL WITH BROKEN WINGS

故郷なき虜囚

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
120000	麻酔技術	メカトロニクス
	運搬技術	タフ

評価時間目安

S	0:12:00.000未満	A	0:12:00.001〜0:16:00.000	B	0:16:00.001〜0:22:00.000
C	0:22:00.001〜0:49:48.000	D	0:49:48.001〜1:07:36.000	E	1:07:36.001以上

ミッションタスク

□ ムジャヒディン捕虜「マラク」を回収	□ 護衛車輌(装甲車)を回収
□ ラマー・ハーテ宮殿に囚われている捕虜3名を回収	□ ヤーオ・ウブ補給基地に囚われている捕虜2名を回収
□ 移送車輌の運転手と「マラク」の最後の会話を聞いた	―
―	―

POINT 1 ターゲット以外の捕虜5名を先に救出する

ターゲットを回収するだけでミッションクリアは可能だが、高ランクでのクリアを目指すなら5名の捕虜を救出しておきたい。ラマー・ハーテ宮殿にいる3名の捕虜は一定時間の経過で処刑されてしまうため、廃墟内の2名→牢屋内の1名の順番で救出しよう。

◀天井がない場所を探してフルトン回収すれば、スムーズに救出できる。

POINT 2 ヤーオ・ウブ補給基地の尋問部屋でターゲットを救出

ターゲットはラマー・ハーテ宮殿からヤーオ・ウブ補給基地に移送される。ほかの捕虜のように処刑されることはないので、敵兵に発見されないように進入しよう。なお、ターゲットはフルトン回収できないため、救出するには基地から連れ出す必要がある。

◀ヤーオ・ウブ補給基地の尋問部屋でターゲットを救助して離脱する。

Mission11 : CLOAKED IN SILENCE

静かなる暗殺者

アフガニスタン:カブール北方(北方①)

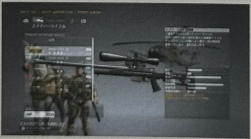
クリア報酬	入手可能スキル/開発資料	
130000	–	–
	–	–

評価時間目安					
S	0:10:00.000未満	A	0:10:00.001~0:14:24.000	B	0:14:24.001~0:21:00.000
C	0:21:00.001~0:49:48.000	D	0:49:48.001~1:07:36.000	E	1:07:36.001以上

ミッションタスク	
□『クワイエット』を排除	□『クワイエット』の処遇を決定
□『クワイエット』を、殺傷ダメージを与えずに無力化	□『クワイエット』を、銃火器以外による攻撃で無力化
–	–
–	–

POINT 1 アブ・シャファフ遺跡でクワイエットに襲撃される

このミッションは、SIDE OPS「82-エメリッヒ接触」の進行中に発生する。該当のSIDE OPSでは、エメリッヒに接触するためにセラク発電所を目指すことになるのだが、いずれのランディングゾーンを選んだ場合でも、必ずアブ・シャファフ遺跡を通過することになる。この付近に差し掛かると、クワイエットに狙撃されて、そのまま戦闘に突入するので、戦闘の準備を調えておこう。なお、クワイエットはスナイパーライフルを使って遠距離からこちらを狙い、こちらが居場所を特定するとマーキングを解除して身を隠してしまう。



▲遠距離戦を想定し、あらかじめスナイパーライフルを装備しよう。

▲クワイエットの居場所を特定するまではうかつに動かないように。

POINT 2 襲いくるクワイエットを撃退する

クワイエットを倒す方法は複数あり、達成できるミッションタスクも無力化した方法で異なるので、下記の解説を参考に撃退しよう。クワイエットは強敵なため、最初は手段を選ばずにクワイエットを無力化するか、ミッション圏外に逃げることを考えるといいだろう。さらにミッションを進行し、高性能な武器が開発できたら、殺傷ダメージを与えずに無力化などに挑戦するといい。

▲いずれの場合も遠距離攻撃の手段がないと、無力化するのは難しい。

手段を選ばずに無力化する

クワイエットと同じく、こちらもスナイパーライフルを用いて攻撃するのが基本的な撃退方法となる。まずはクワイエットの居場所をマーキングして身を隠し、敵がこちらに狙いを付ける前に銃弾を撃ち込もう。

▲ヘッドショットを狙うときは、スコープでとらえてやや上を狙おう。

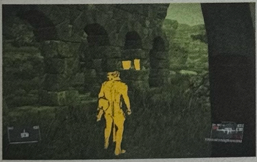
殺傷ダメージを与えずに無力化する

クワイエットのスタミナを奪って撃退する場合は、麻酔弾化したスナイパーライフルを用意したい。殺傷ダメージを与えると該当のミッションタスクを達成できないので、武器の選択を間違えないように。

▲支援要請で物資を当てることでスタミナを削ることも可能だ。

銃火器以外の攻撃で無力化する

銃火器を使用せずに無力化した場合、リザルトでボーナスを得られる固有のミッションタスクを達成できる。ミッションタスクの条件として提示されている銃火器とは、右下にあげている武器が該当し、この場合は麻酔弾化したスナイパーライフルも使えないことを覚えておきたい。アブ・シャファフ遺跡には攻撃を加えると崩落する建造物が多く存在するので、クワイエットがその付近にいるときは、建造物を崩落させてダメージを与えるといいだろう。なお、この場合のダメージは殺傷または非殺傷のどちらでもかまわない。



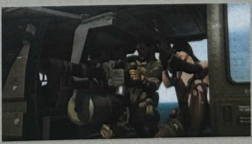
▲NVGを装備すると、攻撃することで崩落させられる部分が明るく表示される。

◆銃火器に含まれる攻撃手段

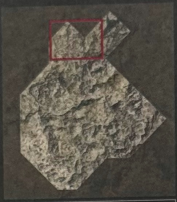
- ハンドガン
- アサルトライフル
- グレネードランチャー
- マシンガン
- 投擲武器
- ROCKET ARM
- FIRE SUPPORT
- 車輌
- サブマシンガン
- ショットガン
- スナイパーライフル
- ミサイル
- 設置武器
- BLAST ARM
- D-WALKER
- 支援ヘリ

POINT 3 クワイエットにトドメを刺すかであとの展開が変化する

クワイエット撃退したあとに接近すると、トドメを刺すかどうかを選択する。トドメを刺さずに一定時間が経過すると、クワイエットを担いで支援ヘリまで移動することになる。トドメを刺した場合も同様にミッション圏外へ離脱するが、その後の展開が異なる。彼女が生存しているとバディとなり、以降のストーリーでも重要な役割を担うため、生存させるのがオススメだ。



▲敵だったはずのクワイエットの協力でスネークたちは危機を脱する。


アフガニスタン:カブール北方（北方①、②）

Mission12 : HELLBOUND
裏切りの容疑者

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
130000	[BAMBETOV SV]開発資料	—
	—	—

評価時間目安					
S	0:22:00.000未満	A	0:22:00.001〜0:22:36.000	B	0:22:36.001〜0:23:30.000
C	0:23:30.001〜0:40:00.000	D	0:40:00.001〜0:55:00.000	E	0:55:00.001以上

ミッションタスク	
□「エメリッヒ博士」に接触	□「エメリッヒ博士」を回収
□ 中央ベースキャンプのウォーカーギア3機を回収	□「エメリッヒ博士」を、ダメージを受けさせずに回収
□ 中央ベースキャンプにてポスター「女性モデル（縦型）」を入手	□ 中央ベースキャンプにて開発資料を入手
—	—

POINT 1 南東のスナイパーを排除しつつエメリッヒの元を目指す

エメリッヒがいるアフガニスタン中央ベースキャンプの北西地点に向かう際、やっかいなのは屋根の上にいるスナイパー。エメリッヒ発見後は、彼を連れてベースキャンプを脱出する必要があるため、あらかじめ排除しておくと帰路がやや安全になる。

▲エメリッヒと合流後は、彼が被弾しないよう注意して脱出しよう。

POINT 2 サヘラントロプスから逃げ切ってランディングゾーンに向かう

サヘラントロプスはこちらの姿を一定時間捉えられないと索敵行動に移る。周囲の岩などを利用して視界に入らないように移動しよう。この際、物陰に隠れていると、こちらを感知するための巡回ミサイルを発射するので赤いレーザーに触れないようにすること。

▲サヘラントロプスが索敵行動に移ったことを確認してから移動しよう。

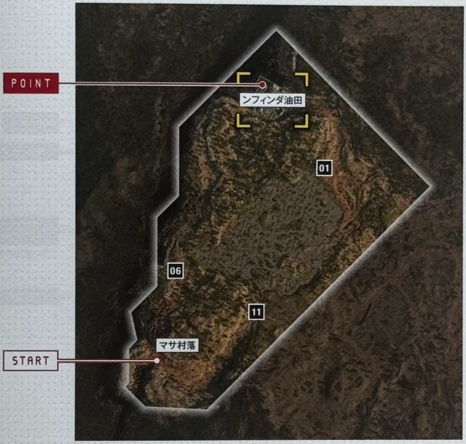
アンゴラ・ザイール国境地帯(北方①)

Mission13 : PITCH DARK
漆黒の下

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
150000	運搬技術	[KABARGA-83]開発資料
	—	—

評価時間目安					
S	0:16:00.000未満	A	0:16:00.001～0:22:48.000	B	0:22:48.001～0:33:00.000
C	0:33:00.001～1:15:00.000	D	1:15:00.001～1:40:00.000	E	1:40:00.001以上

ミッションタスク	
□「送油ポンプ」を停止	□「油水分離タンク」を破壊
□ マサ村落で訓練を受ける少年兵4名を回収	□ ンフィンダ油田の封鎖前にホットゾーンを離脱
□ 全焼した集落にて、迷い込んだ「ミミヒダハゲワシ」を保護	□ ンフィンダ油田周辺を封鎖するウォーカーギア4機を回収
—	—



POINT 油水分離タンクを爆破する前にンフィンダ油田から離脱する

目的地であるンフィンダ油田に向かうには、マサ村落を越える必要がある。少年兵を回収するミッションタスクを達成する必要がなければ、見つからないように迂回して進むといいだろう。

ンフィンダ油田では、送油ポンプの停止と油水分離タンクの破壊が目的となる。送油ポンプのスイッチは、建物2階にあるので、まずはここを目指そう。スイッチを切ったら、北西側の油水分離タンクに向かう。タンクを爆破すると増援が出現するので、C-4を仕掛けたらランディングゾーンの近くに移動してから起爆しよう。

▲送油ポンプのスイッチがある部屋には窓があり、そこから進入できる。

▲爆破時はある程度離れないと、爆風に巻き込まれてしまうので注意。

Mission14 : LINGUA FRANCA
リングワ・フランカ

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
150000	通訳（アフリカーンス語）	材料工学
	動物学者	[STUN GRENADE]開発資料

評価時間目安

S	0:08:00.000未満	A	0:08:00.001～0:11:12.000	B	0:11:12.001～0:16:00.000
C	0:16:00.001～0:38:36.000	D	0:38:36.001～0:53:12.000	E	0:53:12.001以上

ミッションタスク

□ アフリカーンス通訳を特定	□『子爵』を特定
□『子爵』を回収	□ インテリジェンス・ファイルにて、捕虜4名の収容場所を特定
□ キジバ野営地に囚われている捕虜3名を回収	□ キジバ野営地の資源コンテナを回収
□ 捕虜4名の尋問を全て聞いた	―

POINT 3名の捕虜を回収してからターゲットのもとに向かう

このミッションでは、ターゲットとなる子爵と呼ばれる捕虜以外に、3名の捕虜が登場する。クリアするだけならミッション開始直後に子爵のもとに向かい、回収したあとにミッション領域から離脱すればいい。子爵を含む捕虜たちは、一定時間が経過すると処刑されてしまう。子爵が処刑されるとミッション失敗になるので、できるだけ素早く子爵のもとへ向かおう。なお、ターゲット以外の捕虜を回収する場合、優先したいのは最初に処刑される捕虜A。その後、キジバ野営地に移動する捕虜B、最後の捕虜Cと救出しよう。

▲通訳と尋問兵に発見されないよう、しゃがみや匍匐で尾行すること。

▲通訳をフルトン回収すると、アフリカーンスがわかるようになる。

アンゴラ・ザイール国境地帯（北方②）

Mission15 : FOOTPRINTS OF PHANTOMS

赤道のウォーカーギア

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
150000	トラップ技術	運搬技術
	[G44]開発資料	－

評価時間目安					
S	0:12:00.000未満	A	0:12:00.001～0:13:12.000	B	0:13:12.001～0:15:00.000
C	0:15:00.001～0:30:12.000	D	0:30:12.001～0:42:24.000	E	0:42:24.001以上

ミッションタスク	
□ ウォーカーギアを全て排除	□ ディタディ村落跡に囚われている捕虜2名を回収
□ ウォーカーギアを全て回収	□ ディタディ村落跡にて「ジキタリス（ルテア）」を採取
□ ディタディ村落跡にてトラックを回収	－
－	－

POINT 4機のウォーカーギアをすべて排除する

対象となる4機のウォーカーギアは、いずれもディタディ村落跡の北側にある高台に配備されている。排除するなら遠距離からミサイルを撃ち込むのも手だが、敵に発見されることを避けるなら、接近してC-4を仕掛け、最寄のランディングゾーン付近まで移動してから起爆するといい。ディタディ村落跡の南東から接近し、北西に移動しつつ、すべてのウォーカーギアにC-4を仕掛けるとスムーズに進められる。ウォーカーギアがあるテント付近は警備厳重なため、敵兵は遠距離から麻酔銃で排除していこう。

▲ディタディ村落跡には捕虜がいる。余裕があれば回収しておこう。

▲敵兵に発見されてしまうと、ウォーカーギアに乗り込まれる。

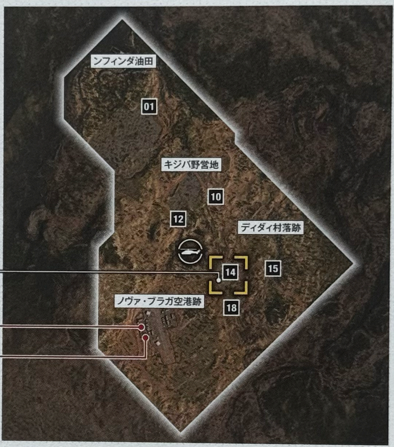
Mission16 : TRAIRORS'CARAVAN

売国の車列

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
170000	[UN-AAM]開発資料	−

評価時間目安					
S	0:16:00.000未満	A	0:16:00.001〜0:17:00.000	B	0:17:00.001〜0:18:30.000
C	0:18:30.001〜0:34:24.000	D	0:34:24.001〜0:47:48.000	E	0:47:48.001以上

ミッションタスク	
□ 護衛部隊(装甲車)を特定	□ 輸送トラックを特定
□ 輸送トラックを回収	□ スカルズを排除
□ 輸送トラックの運転手を回収	□ インテリジェンス・ファイルにて、護衛部隊の予測経路を特定
□ 輸送トラックの運転手と拠点／監視所の兵士の会話を全て聞いた	□ ゼロリスク・セキュリティの兵士を3名回収



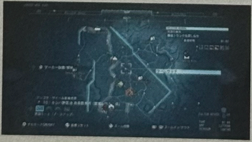
インテリジェンス・ファイル
北東監視所にある東側のテントの中

POINT 1

POINT 2

POINT 1 輸送トラックが配置されているノヴァ・ブラガ空港跡に向かう

目的は輸送トラックを確保することで、ノヴァ・ブラガ空港跡北東監視所で護衛計画書を入手すると、輸送トラックの進行ルートが判明する。なお、ミッション開始直後にノヴァ・ブラガ空港跡に向かい、出発する前の輸送トラックを確保するのも手だ。



◀輸送トラックは、空港跡からンフィンダ油田を目指して走行する。

POINT 2 4体のスカルズを排除する

敵兵が乗車していない輸送トラックに接近すると、4体のスカルズが出現する。ここでのスカルズはこれまでに遭遇したものとは異なり、巨大な金属塊をプレイヤーの足元に展開し、爆発させるなどの攻撃パターンが増えているので注意したい。

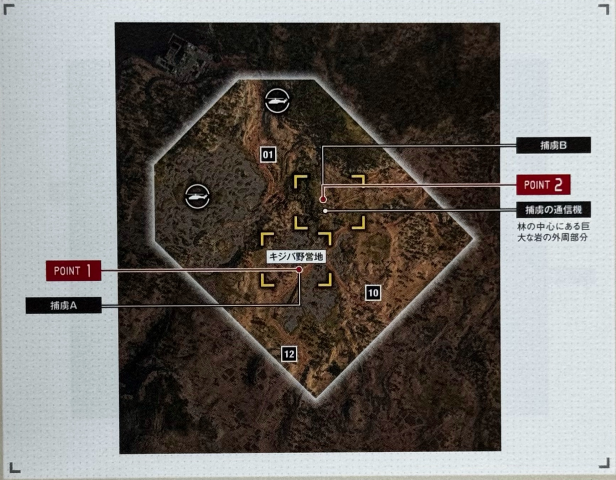
◀スカルズは必ずしも倒す必要はない。逃げきってもクリアは可能だ。

Mission17 : RESCUE THE INTEL AGENTS
囚われた諜報員

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
170000	植物学者	メタマテリアル技術
	ムードメーカー	―

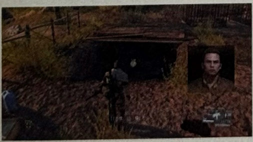
評価時間目安					
S	0:10:00.000未満	A	0:10:00.001～0:10:24.000	B	0:10:24.001～0:11:00.000
C	0:11:00.001～0:21:48.000	D	0:21:48.001～0:31:36.000	E	0:31:36.001以上

ミッションタスク	
☐ 野営地北の林を逃走中の諜報班スタッフを回収	☐ キジバ野営地に監禁されている諜報班スタッフを回収
☐ CFAの幹部2名を回収	☐ キジバ野営地に囚われている捕虜を回収
☐ 捜索部隊の増援4名を回収	☐ 輸送トラックの運転手を回収
―	―



POINT 1 キジバ野営地にいる捕虜の救出を優先しよう

ミッションの目的はふたりの捕虜の救出。捕虜がいる場所は、キジバ野営地とその北にある林の2ヵ所。野営地に捕らわれている捕虜は、ミッション開始から一定時間が経過すると処刑されてしまうため、こちらを優先して救出しよう。



▼野営地内のもっとも大きな建物の裏手に牢屋があり、捕虜も近くにいる。

POINT 2 野営地の北にある林に逃げ込んだもうひとりの捕虜を救出する

野営地の捕虜を救出したら、そこから北にある林へ向かおう。林の中心にあたる場所にふたり目の捕虜がいる。ただし、捕虜の周囲を多数の敵兵が巡回しているので慎重に行動すること。捕虜をフルトン回収したら、ミッション領域から脱出しよう。

▼捕虜を包囲するように敵兵士が巡回。周囲を警戒しながら進むこと。

アンゴラ・ザイール国境地帯（北方②、③）

Mission18 BLOOD RUNS DEEP
ダイアモンドの虜

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
170000	[URAGAN-5]開発資料	ー

評価時間目安

S	0:15:00.000未満	A	0:15:00.001～0:30:00.000	B	0:30:00.001～0:49:00.000
C	0:49:00.001～2:05:24.000	D	2:05:24.001～2:44:48.000	E	2:44:48.001以上

ミッションタスク

□ 元反政府側民族（ムベレ）の兵士を排除	□ クンゲンガ採掘場に捕らわれている捕虜5名を排除
□ 少年捕虜を回収	□ 元反政府側民族（ムベレ）の兵士を回収
□ 敵に脱走を気づかれずに、少年捕虜5名を回収してクリア	□ 戦闘ヘリを排除
□ クンゲンガ採掘場 北東監視所および南西監視所の周辺にて、狙撃兵を計5名回収	□ 装甲車を3輌回収

POINT 1 バンペベ農園にいるターゲットを排除する

ミッションを開始したらバンペベ農園に向かい、ムベレの兵士を排除しよう。ターゲットは農園の奥部にある建物が密集したポイントを巡回している。スナイパーライフルを持ち込んでおけば、そこまで移動せずとも狙撃して倒すことが可能だ。

▲接近する際は、敵の監視がおよばない農園の外壁部分を進もう。

POINT 2 子供を救出する際は敵兵を排除して拠点を制圧する

クンゲンガ採掘場で救出する子供たちは、この時点ではフルトン回収ができない。移動や停止の指示を出しながら、指定されたランディングゾーンまで子供たちを誘導することになる。採掘場内には敵兵がいるため、安全を確保してから誘導していこう。

▲対空レーダーを破壊すれば、支援ヘリで歩けない子供を先に回収できる。

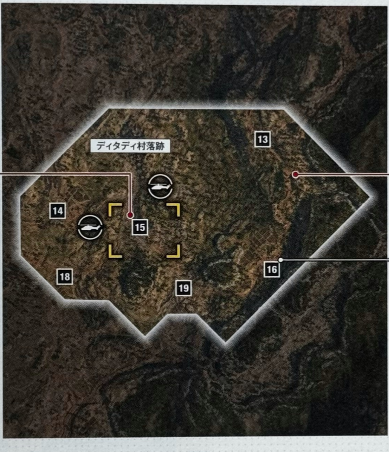
アンゴラ・ザイール国境地帯（北方②、南方②）

Mission19 : ON THE TRAIL
ロング・トレイル

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
170000	ガンスミス（アサルトライフル）	ミサイル誘導技術
	[ISANDO RGL-220]開発資料	—

評価時間目安					
S	0:10:00.000未満	A	0:10:00.001～0:10:48.000	B	0:10:48.001～0:12:00.000
C	0:12:00.001～0:24:36.000	D	0:24:36.001～0:35:12.000	E	0:35:12.001以上

ミッションタスク	
□ PFコマンダー『少佐』の部下を特定	□ PFコマンダー『少佐』を特定
□ PFコマンダー『少佐』を排除	□ PFコマンダー『少佐』を回収
□ PFコマンダー『少佐』の部下を回収	□ 蛇の口駐屯地 北東監視所に囚われている捕虜を回収
□ PFコマンダー『少佐』とその部下の会話を聞いた	—



POINT 1 ターゲットの部下を尾行して会合の場所を突き止める

ターゲットとなる少佐の所在は、ディタディ村落跡南監視所にいる部下を尾行することで把握できる。ミッションを開始したらすぐに監視所に向かおう。部下を特定したら下図のルートで尾行すればいい。

尾行対象の移動ルート

少佐の部下は、こちらが接近するか、ミッション開始から一定時間後に移動を開始する。居場所を突き止めたら部下を回収してミッションタスクを達成しよう。

POINT 2 会合場所に直行して目的を達成しクリアタイムを短縮する

少佐はミッション開始時から部下との会合場所で待機しているため、会合場所さえ判明していれば、部下を尾行しなくても、直接会合場所に出向いて排除することが可能。ミッションクリアまでの時間を大幅に短縮できるので、Sランク取得を目指す際にオススメだ。

▲ターゲットの部下と同行する兵士の出現前なら、任務の達成も容易。

アンゴラ・ザイール国境地帯（南方②、③）

Mission20 : VOICES
声の工場

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
170000	—	—
	—	—

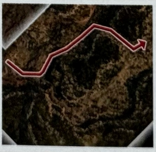
評価時間目安					
S	0:14:00.000未満	A	0:14:00.001～0:15:48.000	B	0:15:48.001～0:18:30.000
C	0:18:30.001～0:37:12.000	D	0:37:12.001～0:51:24.000	E	0:51:24.001以上

ミッションタスク	
□『シャバニ』を回収	□『宙に浮く少年』に攻撃を命中させた
□『燃える男』を撃退	□インテリジェンス・ファイルにて、ングンバ工業団地 西監視所までの経路を特定
□ングンバ工業団地 西監視所周辺にて『リカオン』を保護	□『蛇の口駐屯地の死体』に関する会話を聞いた
—	—

POINT 1 蛇の口駐屯地を避けてングンバ工業団地を目指す

ターゲットとなるシャバニという名の少年は、ングンバ工業団地にいる。すべてのミッションタスクを達成するなら蛇の口駐屯地、ングンバ工業団地 西監視所を通って工業団地へ向かう必要があるが、クリアのみが目的なら下図のルートで進むのがベストだ。このルートなら駐屯地を通る必要がなく、クリアタイムを大幅に短縮できる。また、完全ステルス非殺傷も達成しやすいため、ボーナススコアを獲得しやすい。

◀山道を通れば、西監視所まで敵兵に遭遇することなくたどり着ける。



ングンバ工業団地への推奨ルート

最初に蛇の口駐屯地の前まで移動する。そこから崖に沿って北東に進むと、崖の切れ目が見えてくる。ここをングンバ工業団地南西監視所方面へ抜けよう。

POINT 2 道中にいる敵兵とデコイを判別しながら進む

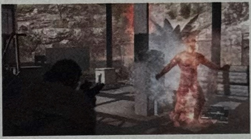
ングンバ西監視所からングンバ工業団地までの道中には、多数の敵兵と、兵士の外見を模したデコイが設置されている。デコイは遠目では敵兵とまったく見分けがつきにくく、とくに夜間になると判別が困難になる。無闇に攻撃を仕掛けて弾薬を無駄にしないためにも、双眼鏡でデコイか人かを確認しながら慎重に進もう。また、西監視所の周辺には野生動物のリカオンが生息していて、こちらを発見すると攻撃を仕掛けてくる。発見したら麻酔銃で無力化し、フルトン回収すればミッションタスクのひとつを達成できる。

▲工業団地までの道中に設置されたデコイは全部で4つ。その周辺には必ず敵兵が配置されているので、しっかり見極めながら先へ進もう。

POINT 3 燃える男をダウンさせてングンバ工業団地から脱出

ングンバ工業団地にある建物内でシャバニに接触するとイベントが発生。燃える男の追撃から逃れつつ脱出することになる。脱出するルートは、支援ヘリを呼んで離脱する方法と陸路でくるときに使ったトンネルを抜ける方法のふたつがある。燃える男をダウンさせていない状態で脱出を試みると、ヘリやトンネルが攻撃されてしまい、ヘリは着陸できず、トンネルは崩落して通行不能にされてしまう。なお、燃える男をダウンさせると上空に宙に浮く少年が出現し、攻撃を命中させるとミッションタスクを達成できる。

◀燃える男をダウンさせずにヘリを呼ぶと、ヘリが攻撃されてしまう。



◀貯水タンクなどを破壊すると水が噴出し、燃える男をダウンさせられる。

POINT 4 燃える男を撃退してミッションタスクをクリアする

燃える男を撃退するミッションタスクを達成したい場合は、ダウンさせるのではなく完全に燃える男を撃退する必要がある。撃退する方法は右の5パターンあり、貯水池や崖へ落とすのがベターな撃退方法といえる。ショットガンやグレネードで燃える男を貯水池や崖に押し込む必要があるので、以下の流れを参考に挑戦してみるといいだろう。なお、グレード4のSTUN ARMがあれば、最大まで溜めた放電を当てることで、燃える男を撃退することもできる。

◆燃える男を撃退する方法

- 貯水池に落とす
- 工場の横にある崖から落とす
- グレード4のSTUN ARMの最大まで溜めた放電を当てる
- 雨が降るまで戦闘を継続する
- フルトン回収する(通常のフルトンの場合は、回収時に妨害してくる宙に浮く少年を攻撃して撃退する)

◆燃える男を撃退させるまでの流れ

敵を貯水池付近まで誘導

燃える男を貯水池付近まで誘導。つかみ攻撃を受けると即死してしまうため、接近しすぎないよう注意したい。

▶

特定の攻撃を当てる

ショットガンなどの攻撃を当て、燃える男を後退させる。途中でリロードが生じないよう装填数が多いものを使おう。

▶

貯水池に押し込む

攻撃を続けて貯水池に落とせば撃退となる。付近にある白いタンクにC-4を設置し、その爆破で落とす方法もある。

アンゴラ・ザイール国境地帯（南方①）

Mission21 : THE WAR ECONOMY

灼熱の空港

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
170000	アスリート	ミサイル誘導技術
	[MACHT 37]開発資料	―

評価時間目安

S	0:10:00.000未満	A	0:10:00.001～0:13:00.000	B	0:13:00.001～0:17:30.000
C	0:17:30.001～0:40:00.000	D	0:40:00.001～0:55:00.000	E	0:55:00.001以上

ミッションタスク

- □ 武器業者を特定
- □ CFA幹部を特定
- □ CFA幹部を排除
- □ CFA幹部を回収
- □ 武器業者を回収
- □ 武器業者とCFA幹部の会話を全て聞いた
- □ 戦闘ヘリの運ぶ開発資料を入手
- □ ノヴァ・ブラガ空港跡格納庫内の資源コンテナを回収

POINT 1 スナイパーや監視カメラに注意しつつ排除対象がいる建物へ

排除対象となるCFA幹部はノヴァ・ブラガ空港内の西にある大きな建物の2階で待機している。空港内には監視カメラやスナイパーが配置されているが、下図のルートで進めば発見されにくい。

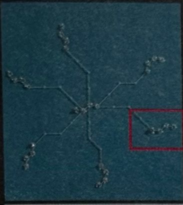
空港内にある建物までの推奨ルート

空港に進入後、壁際を西へ向かい、監視カメラが設置された場所は死角を進んでいく。なお、開けた場所にはスナイパーがいるため、匍匐で移動すること。

POINT 2 ターゲットと武器商人を回収してミッションタスクを達成

一度も警戒態勢に移行していない場合、ミッション開始から一定時間が経過すると、空港に武器業者が現れる。ターゲットと空港内を視察巡回するので、ミッションタスクを達成したい場合は、すぐにターゲットを排除せず、武器業者の到着を待とう。

◀視察ルートには敵が少ない場所がある。ここでターゲットを回収しよう。



マザーベース

Mission22 : RETAKE THE PLATFORM
プラットフォーム奪還

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
190000	–	–
	–	–

評価時間目安					
S	–	A	–	B	–
C	–	D	–	E	–

ミッションタスク	
□ 敵指揮官を排除	–
–	–
–	–
–	–

※ 研究開発プラットフォームの増設状況によって、スタート地点となるランディングゾーンが変化する。なお、上記のマップは研究開発プラットフォームが4つまで増設されている状況となっている。

POINT 敵兵士を無力化しつつ橋を渡り敵の指揮官がいる建物へ

このミッションでは、敵兵が警戒態勢に移行した際、人質となっているマザーベーススタッフが殺害されることがあるため、サプレッサー付きの武器など、スニーキングがしやすい装備で臨むのが好ましい。ターゲットとなる敵PFの指揮官は、ミッションの開始地点から橋を渡った先にあるプラットフォームの最上階にいる。ミッションが始まったら1階に上がり、橋を目指して進もう。橋を渡ったあとは、プラットフォームの中央にある階段やパイプを登って最上階を目指す。そこで指揮官を殺害するかフルトン回収すればクリアだ。

▼警戒態勢に移行しないよう、麻酔銃などで敵兵を無力化して進もう。

▼指揮官のもとへ向かう際は、建物外壁のパイプを利用するとよい。

アンゴラ・ザイール国境地帯(北方①)

Mission23 : THE WHITE MAMBA
ホワイトマンバ

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
190000	ガンマン	救急救助マニュアル
	―	―

評価時間目安					
S	0:14:00.000未満	A	0:14:00.001～0:14:24.000	B	0:14:24.001～0:15:00.000
C	0:15:00.001～0:27:24.000	D	0:27:24.001～0:38:48.000	E	0:38:48.001以上

ミッションタスク	
□「ホワイトマンバ」を回収	□ マサ村落に囚われている捕虜を回収
□「ホワイトマンバ」を、抵抗の機会を与えずに回収	□ マサ村落周辺に隠されたダイアモンド原石を回収
□ 少年兵20名を回収	―
―	―

POINT 1 少年兵は麻酔銃やCQCで無力化し殺害しないようにすること

ホワイトマンバと呼ばれる少年兵のイーライを回収することが目的。イーライはマサ村落にある座礁した船の最上階にいるので、まずは村落まで移動しよう。道中や村落内にいる少年兵を殺害するとミッション失敗となるので、麻酔銃やCQCなどで無力化すること。

▼実弾系の武器は必要ない。麻酔銃かゴム弾化した武器を装備しよう。

POINT 2 村落の最奥にある船上でイーライと対決

船の最上階に足を踏み入れるとイベントが発生し、イーライとの戦闘になる。イーライは動きが素早く、そのままでは攻撃を当てるのは難しい。イーライが攻撃を仕掛けてきた際、カウンターでCQCを当ててダメージを与えていこう。

▼隠れたイーライを見つけ、背後を取れば簡単に攻撃を当てられる。

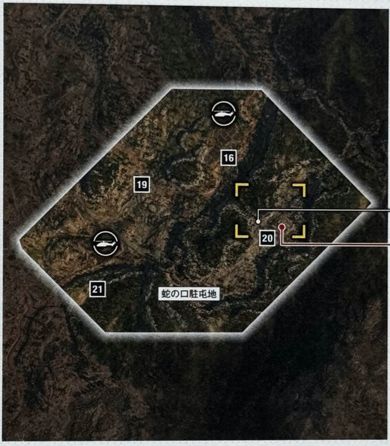
アンゴラ・ザイール国境地帯（南方②）

Mission24 CLOSE CONTACT
目撃者

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
190000	カウンセラー	内科医
	―	―

評価時間目安					
S	0:10:00.000未満	A	0:10:00.001～0:12:12.000	B	0:12:12.001～0:15:30.000
C	0:15:30.001～0:34:24.000	D	0:34:24.001～0:47:48.000	E	0:47:48.001以上

ミッションタスク	
□ 男性技術者を回収	□ 女性技術者を回収
□ ングンバ工業団地 南西監視所周辺にて「ヌビアン」を6頭保護	□ 四輪駆動車を2輌回収
□ 蛇の口駐屯地 北東監視所にて資源コンテナを4個回収	□ 蛇の口駐屯地周辺にて「アフリカンピーチ」を採取
□ 蛇の口駐屯地周辺にて「ゴマバラワシ」を保護	―



POINT 捕虜となったふたりの技術者を救出

ミッションの目的は、ングンバ工業団地 南西監視所にいるふたりの技術者の救出。ミッション開始から一定時間が経過すると男性技術者は脱走を計るが、敵兵に捕らえられて処刑される可能性がある。また、女性技術者は連行部隊によって蛇の口駐屯地に移送されてしまうため、ミッションが開始したらすぐにングンバ工業団地 南西監視所に向かい、見張りの敵兵を排除しつつ技術者を回収しよう。「20-声の工場」と同様のルートであれば、敵に見つからずに到達できる。救出後は陸路でミッション領域から脱出するといい。

▼すぐに南西監視所へ向かえば、対象を同時に救出でき、時間短縮が可能。

▼監視所には敵兵が配置されているが、数は多くないので排除は簡単だ。

Mission25 AIM TRUE,YE VENGEFUL

小さな反乱者達

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
190000	睡眠ガス技術	―
	―	―

評価時間目安					
S	0:06:00.000未満	A	0:06:00.001～0:07:12.000	B	0:07:12.001～0:09:00.000
C	0:09:00.001～0:21:48.000	D	0:21:48.001～0:31:36.000	E	0:31:36.001以上

ミッションタスク	
□ 武装組織の副官を回収	□ 少年兵グループの隊長を回収
□ 蛇の口駐屯地 北東監視所を脱走した捕虜を回収	□ 少年兵12名を回収
□ 車輌を使い、少年兵グループの隊長と、武装組織の副官を同時に回収	□ 蛇の口駐屯地 北東監視所にて『ジギタリス（プルプレア）』を採取

POINT 1 少年兵に捕らえられた武装組織の副官を救出

回収対象は少年兵の隊長と、少年兵らに捕まった武装組織の副官。いずれも蛇の口北東監視所にいるが、一定時間が経過すると少年兵が副官の付近に集まってくる。ミッションが始まったら副官を素早く回収し、ミッション圏外付近に隠しておこう。

▲監視所に到着直後は警備が手薄なので、副官の救出は難しくない。

POINT 2 監視所に戻り少年兵の隊長を回収

副官を回収する前後で8人の少年兵が監視所に帰還するため、隊長に接触する際は多数の少年兵の監視の目をかいくぐる必要がある。警備が厳しくなる前に隊長を無力化させて監視所の外に移動させておき、あとで副官回収後に隊長を回収するという手もある。

▲隊長はフルトンで回収可能。敵に見つかる前に回収してしまおう。

アンゴラ・ザイール国境地帯（北方①、②）

Mission26 : HUNTING DOWN
ハント・ダウン

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
190000	サベージ	映像監視技術
	外科医	—

評価時間目安					
S	0:08:00.000未満	A	0:08:00.001〜0:11:24.000	B	0:11:24.001〜0:16:30.000
C	0:16:30.001〜0:40:00.000	D	0:40:00.001〜0:55:00.000	E	0:55:00.001以上

ミッションタスク	
□ インテリジェンス・ファイルにて、「トラフィッカー」の逃走経路を特定	□「トラフィッカー」を排除
□「トラフィッカー」を、キジバ野営地に到達前に排除	□「トラフィッカー」および護衛の兵士5名を回収
□ ディタディ村落跡に囚われている捕虜4名を回収	□ キジバ野営地周辺にて「ヨコスジジャッカル」を保護
—	—

POINT 1 ディタディ村落跡にいる4人の捕虜を救出しよう

排除対象となるトラフィッカーの居場所は、ディタディ村落跡でインテリジェンス・ファイルを入手するか、捕虜を救出すれば把握できる。捕虜から情報を得る場合、4人全員を救出しなければならないため、やや手間がかかってしまうことを覚えておこう。

◀ミッションタスクを達成するなら、インテリジェンス・ファイルを回収しよう。

POINT 2 護衛とともに移動するトラフィッカーを発見し排除する

トラフィッカーはミッション開始とともにノヴァ・ブラガ空港跡 北東監視所からキジバ野営地へ移動を開始する。護衛の兵士5名が同行しているので、敵の数をある程度減らしてから対象の排除に取りかかろう。遠距離からの狙撃も有効な手段だ。

◀敵兵はツーマンセルで行動するため、それぞれの行動に警戒しよう。

アンゴラ・ザイール国境地帯（北方②）

Mission27 ROOT CAUSE
ルートコーズ

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
190000	―	―
	―	―

評価時間目安					
S	0:08:00.000未満	A	0:08:00.001～0:08:36.000	B	0:08:36.001～0:09:30.000
C	0:09:30.001～0:20:24.000	D	0:20:24.001～0:29:48.000	E	0:29:48.001以上

ミッションタスク	
□ 諜報班スタッフを回収	□ 諜報班スタッフを、事故を起こさせずに回収
□ 諜報班スタッフと共に、陸路でホットゾーンを離脱	―
―	―
―	―

POINT 1 諜報班スタッフが監禁されている西監視所内の建物へ向かう

まずは諜報班スタッフが監禁されているクンゲンガ採掘場 西監視所へ向かおう。監視所内をしばらく進むと小屋が見えてくるので裏手の窓から進入。ここで諜報班スタッフが自力で逃げ出したことが判明する。その後は、建物から出て北西に向かおう。

◀建物の裏手の崖上にも敵がいる。見つからないよう注意したい。

POINT 2 監視所から北西に進み諜報班スタッフを保護しよう

逃走した諜報班スタッフは、監視所の北西にある丘で事故を起こす。多数の敵兵が捜索に向かうのだが、事故を起こす前に西監視所内の西側にある軽車輛を破壊しておくと、到着が遅れて合流後の脱出が楽になる。合流したらランディングゾーンまで移動しよう。

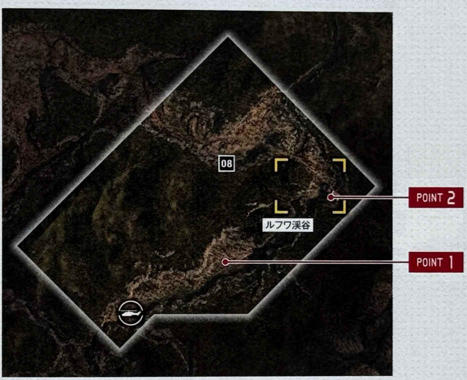
◀ランディングゾーン付近にも敵が存在。ヘリに排除してもらおう。

Mission28 : CODE TALKER
コードトーカー

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
210000	[BRENNAN LRS-46]開発資料	–
	–	–

評価時間目安					
S	0:25:00.000未満	A	0:25.00.001～0:27:30.000	B	0:27:30.001～0:30:00.000
C	0:30:00.001～0:35:00.000	D	0:35:00.001～0:40:00.000	E	0:40:00.001以上

ミッションタスク	
□『コードトーカー』に接触	□『コードトーカー』を回収
□『コードトーカー』を、ダメージを受けさせずに回収	□『スカルズ』を排除
□『スカルズ』を回収	□ルフワ渓谷を封鎖する装甲車を回収
–	–



POINT 1 スカルズの包囲網をかいくぐりコードトーカーがいる洋館へ

コードトーカーはルフワ渓谷にある洋館にいる。渓谷に差し掛かると4体のスカルズが出現。スナイパーライフルで遠距離から狙撃してくるため、できるだけ見つからないように匍匐で進むこと。発見された場合は、木々や岩を盾にしつつ渓谷を走り抜けよう。

▲渓谷を抜けるとスカルズは撤退する。交戦せず逃げるほうがいいだろう。

POINT 2 コードトーカーを確保しミッション領域から脱出

洋館の地下にいるコードトーカーを確保したらヘリで脱出するのだが、洋館からランディングゾーンの道中には多数の傀儡兵(スカルズを全員排除した場合は通常の敵兵)が出現する。移動中に囲まれないように、周辺の敵を倒し安全を確保してから先に進むのが得策だ。

▲コードトーカーが攻撃されないように、敵を排除しながら進むこと。

アンゴラ・ザイール国境地帯（南方①）

Mission29 : METALLIC ARCHAEA
極限環境微生物

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
210000	―	―
	―	―

評価時間目安					
S	0:09:00.000未満	A	0:09:00.001～0:10:00.000	B	0:10:00.001～0:11:30.000
C	0:11:30.001～0:13:00.000	D	0:13:00.001～0:15:00.000	E	0:15:00.001以上

ミッションタスク	
□『スカルズ』を排除	□『コードトーカー』を回収
□傀儡兵に一度も拘束されずにクリア	□『スカルズ』を回収
―	―
―	―

POINT 1 コードトーカーから離れた場所でスカルズたちと戦う

ミッションが開始すると、4人のスカルズと多数の傀儡兵に囲まれた状態にある。その場で敵兵と戦うとコードトーカーに流れ弾が当たって死亡する可能性が高い。コードトーカーが死亡するとミッション失敗となるため、離れた場所で戦おう。

▲コンテナなどの障害物が多い場所で戦えば、敵の攻撃を避けやすい。

POINT 2 カウンターCQC→追撃で確実にダメージを与えていく

スカルズに無闇に攻撃しても、まともにダメージを与えられない。マチェットによる攻撃をCQCによるカウンターで反撃し、スカルズをひるませよう。敵がひるんでいるあいだに銃撃して表面装甲を剥がし、生身の部分を攻撃すればダメージを与えられる。

▲スカルズがひるんだらマシンガンなど連射できる武器で集中砲火しよう。

アフガニスタン:カブール北方(北方②)

Mission30 SKULL FACE
民族浄化

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
210000	―	―
	―	―

評価時間目安					
S	0:12:00.000未満	A	0:12:00.001～0:12:24.000	B	0:12:24.001～0:13:00.000
C	0:13:00.001～0:24:36.000	D	0:24:36.001～0:35:12.000	E	0:35:12.001以上

ミッションタスク	
□ スカルフェイスに接触	□ スカルフェイスから情報を聞き出した
□ ウォーカーギアを4機回収	□ OKBゼロにてカセットテープを入手
□ OKBゼロにて赤いコンテナを7個回収	□ OKBゼロにて戦車を3輌回収
―	―

POINT 監視の目が少ないマップ左側を進みヘリポートへ

目的地であるヘリポートまでの道中には、多数の敵兵やウォーカーギアが存在する。強行突破はかなり困難なので、見つからないように進むのが賢明だ。バディをクワイエットにしておけば、彼女に援護射撃をさせ、敵兵がそちらに気を取られているあいだに先へ進むといったこともできる。ヘリポートまでの移動経路はいくつか存在するが、推奨ルートは下図のとおり。遭遇する敵の数が少ないので、発見される可能性も低い。

◀屋外を移動する際は拠点上空を巡回しているヘリも警戒すること。

ヘリポートまでの推奨移動ルート

敵の監視の目が少ないマップの端側を進もう。時間帯が夜間なら、より見つかりにくくなる。万が一、発見された場合は建物内に逃げ込むといい。

アフガニスタン：カブール北方（中央②）

Mission31 : SAHELANTHROPUS

サヘラントロプス

クリア報酬	入手可能スキル／開発資料	
210000	–	–
	–	–

評価時間目安					
S	0:10:00.000未満	A	0:10:00.001～0:12:00.000	B	0:12:00.001～0:15:00.000
C	0:15:00.001～0:33:00.000	D	0:33:00.001～0:46:00.000	E	0:46:00.001以上

ミッションタスク	
□ サヘラントロプスを破壊	□『サヘラントロプス』の頭部を破壊
□『宙に浮く少年』に攻撃を命中させた	–
–	–
–	–

POINT 1 実弾系の攻撃力が高い武器を準備

ミッションの目的はサヘラントロプスの撃破なので、麻酔銃などの非殺傷系武器は必要ない。グレード4以上のアサルトライフルやマシンガン、グレネードといった武器を装備して挑もう。戦闘中は弾薬が底を尽きるたびに自動で補給要請が行われ、フィールドのいずれかのポイントに補給物資が投下される。弾数が少ないミサイルなども残弾を気にせず積極的に使っていこう。なお、隠れる必要がないため、装備するスーツは防御力重視のBATTLE DRESSがオススメ。バディは援護役にもオトリ役にもなれるクワイエットが最適だ。

▲サヘラントロプス戦は、高低差が激しい山岳地帯で行われる。

▲隠れて行動することは不可能。正面から攻撃を仕掛けていこう。

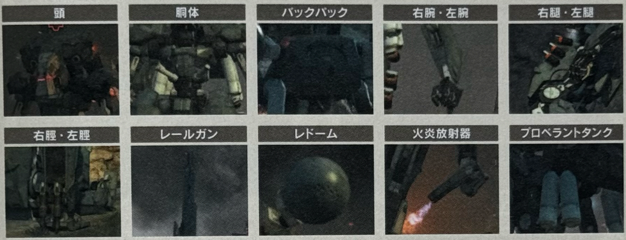
POINT 2 サヘラントロプスの部位を破壊して戦闘を有利に進める

サヘラントロプスの身体は13の部位に分かれており、一定のダメージを与えると破壊できる。部位破壊に成功するとダメージを与えられ、一部の攻撃が弱体化するので、積極的に狙っていこう。とくに、破壊することで大ダメージが与えられるプロペラントタンクと誘導ミサイルを弱体化できるレドームは、耐久度も低く壊しやすいので優先して破壊するといい。

部位破壊後の変化

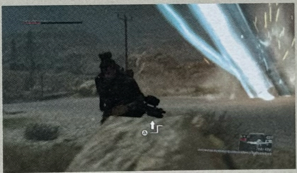
- レドームを破壊するとミサイルの誘導力が下がり回避しやすくなる
- 腕を破壊するとブレード攻撃の予備動作が長くなる
- 太腿を破壊すると射出されるミサイルの数が減少
- プロペラントタンクを破壊すると大ダメージが与えられる

破壊可能な部位



POINT 3 威力が高いブレードやレールガンは必ず回避しよう

サヘラントロプスの攻撃で警戒すべきはブレードとレールガンのふたつ。前者はブレードそのものに加え、攻撃後に出現する金属塊にも注意が必要。この金属塊は触れると爆発し、ダメージを受ける。進行ルート上に金属塊が出現した際は、やや離れた位置から銃撃を加えて破壊しよう。レールガンは敵の体力が一定以下になると繰り出してくる。この攻撃はかなり威力が高く、着ているスーツによっては即死することもある。発射前に、赤いレーザーを照射してこちらに狙いを定めてくるので、確認したらすぐに物陰に隠れよう。



▲レールガンを撃つ際は、一度距離をとってから発射態勢に移行し、チャージを行う。このスキに安全な場所に退避しておこう。

POINT 4 支援ヘリを狙ったミサイルは必ず撃ち落とす

サヘラントロプス戦では、支援ヘリが援護射撃をしてくれる。その際、サヘラントロプスがヘリを狙ってミサイルを発射するのだが、攻撃すれば撃墜することが可能だ。余裕があれば破壊しておきたい。

◀ミサイルは銃弾を1発当てれば破壊可能。すべて撃ち落とそう。

POINT 5 弱点露出時は積極的に攻撃を仕掛けよう

サヘラントロプスはハッチが開いた腹部が弱点になっている。ハッチはレールガン使用前の咆哮、ブレードによる攻撃、支援ヘリに対してのミサイル攻撃など、特定の攻撃の際に開くので見逃さないようにしたい。

◀弱点に攻撃を当てると通常の3倍のダメージを与えられる。

SIDE OPS データ

SIDE OPS DATA

SIDE OPSデータの見方

❶ SIDE OPSの番号
SIDE OPSの番号。

❷ SIDE OPS名
SIDE OPSのタイトル。

❸ クリア報酬
クリア時に報酬として得られるGMP。

❹ 発生条件
SIDE OPSを発生させるための条件。なお、SIDE OPSには発生の優先度が決められており、同じエリアで行われるSIDE OPSが複数ある場合、発生条件を満たしていても、優先度が高いほかのSIDE OPSをクリアしないと発生しない場合がある。

❺ マップ
SIDE OPSの目的となる敵兵や捕虜、開発資料などの場所を示している。

❻ 解説
SIDE OPSを進めるにあたって、目的となる捕虜や開発資料、敵兵の場所を詳しく解説している。

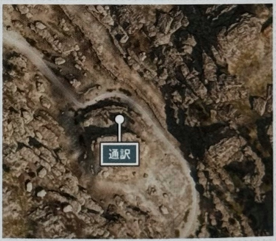
SIDE OPS 1
通訳回収（ロシア語）

クリア報酬	30000
発生条件	メインミッション「2-ダイアモンドの犬」終了後、1ミッション以上クリアすると発生

最初に挑戦できるSIDE OPSということもあり、ターゲットとなる通訳に接近して回収するのは難しくない。あらかじめマーキングしておき、通訳の顔を視認しておこう。

SIDE OPS 2
通訳回収（パシュトー語）

クリア報酬	30000
発生条件	SIDE OPS「27-才人を救え01」クリア後、フリー開始時に発生



捕虜になっている通訳以外にも敵兵が配置されている。敵兵の少ない夜間など、敵兵の配置が変わるタイミングでエリアに進入して、すべての敵兵を無力化しよう。

SIDE OPS 3

通訳回収（アフリカーンス）

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「14-リングワ・フランカ」クリア後、フリー開始時に発生

アフリカーンス語の同時通訳が可能な通訳がターゲットになる。見通しのいい開けた場所にいるので、ほかの敵兵に発見されにくい夜間に進入して回収するといい。

SIDE OPS 4

通訳回収（キコンゴ）

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「18-ダイアモンドの虜」クリア後、フリー開始時に発生

目標の通訳は、ほかの敵兵とは違う服装をしている。ほかの敵兵が近くにいない状態で無力化すれば回収できるが、戦闘になった場合は間違えて殺害してしまわないように。

SIDE OPS 5

[RIOT SMG] 開発資料回収

クリア報酬	30000
発生条件	SIDE OPS「1-通訳回収（ロシア語）」を達成後、フリー開始時に発生

SIDE OPSが発生する範囲内の敵兵を尋問すると、開発資料の明確な場所がマップに表示される。スムーズに回収するためにも、マーカーをつけておこう。

SIDE OPS 6

[STUN ARM] 開発資料回収

クリア報酬	60000
発生条件	メインミッション「7-臨時会合を狙え」「8-進駐戦車隊、東へ」「9-装甲部隊を急襲せよ」「10-故郷なき虜囚」のうち、ひとつ以上クリア。かつ、マザーベースに「医療プラットフォーム」が完成済み

目的の開発資料は、北側にある建物の中にある。進入時に付近の敵兵に発見されてしまわないように、あらかじめ建物周辺の敵兵をすべて無力化しておくと安心だ。

SIDE OPS 7

[IR-SENSOR] 開発資料回収

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「21-灼熱の空港」クリア後、フリー開始時に発生

開発資料がある場所の周辺には、多数の敵兵が配置されている。西から回り込み、崖を登りながら目指すことで敵に発見される可能性を最小限に抑えられる。

SIDE OPS 8

[ANTITHEFT DEVICE] 開発資料回収

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「21-灼熱の空港」クリア後、フリー開始時に発生

敵兵の数がかなり多く、発見されるリスクが高い。開発資料があるテントには、敵兵の死角を突ける裏側から進入し、回収したらすぐさま離脱しよう。

SIDE OPS 9

[GUN-CAM DEFENDER] 開発資料回収

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「21-灼熱の空港」クリア後、フリー開始時に発生

開発資料があるのは、空港の北西部にある建物の2階。部屋の入口に敵兵が立っているので、あらかじめ遠距離から狙撃して無力化しておくように。

SIDE OPS 10

[UA-DRONE] 開発資料回収

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「21-灼熱の空港」クリア後、フリー開始時に発生

開発資料がある建物には、敵兵の少ない南側から進入するのがオススメ。もし敵兵と鉢合わせてしまっても、撃破より開発資料の回収からの逃走を優先するといい。

SIDE OPS 11

百戦錬磨の精鋭01

クリア報酬	30000
発生条件	メインミッション「2-ダイアモンドの犬」終了後、1ミッション以上クリアすると発生

ターゲットは高台にいるマスクをかぶった熟錬兵。狙撃されないよう、死角となる南側から高台に登るといい。

SIDE OPS 12

百戦錬磨の精鋭02

クリア報酬	30000
発生条件	SIDE OPS「5-［RIOT SMG］開発資料回収」とSIDE OPS「11-百戦錬磨の精鋭01」をクリア後、フリー開始時に発生

対象の熟錬兵は数名で一定のルートを巡回しており、孤立させにくい。ほかの敵兵に発見されにくい夜間に進入し、建物に隠れながら麻酔銃で無力化していこう。

SIDE OPS 13

百戦錬磨の精鋭03

クリア報酬	60000
発生条件	メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」とSIDE OPS「12-百戦錬磨の精鋭02」をクリア後、フリー開始時に発生

敵兵の数が多く、戦闘になると囲まれやすい。べつのミッションなどで訪れた際、あらかじめ対空レーダーを壊しておけば、支援ヘリを呼べるのでスムーズに進められる。

SIDE OPS 14

百戦錬磨の精鋭04

クリア報酬	60000
発生条件	メインミッション「7-臨時会合を狙え」とSIDE OPS「13-百戦錬磨の精鋭03」をクリア後、フリー開始時に発生

敵兵が多く、建物も多いため見通しが悪い。敵兵に見つからないためにも、あらかじめ双眼鏡でマーキングをしておこう。

SIDE OPS 15

百戦錬磨の精鋭05

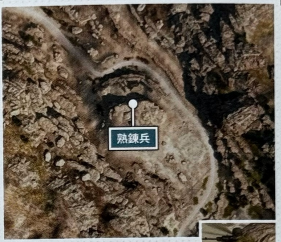
クリア報酬	60000
発生条件	メインミッション「8-進駐戦車隊、東へ」とSIDE OPS「14-百戦錬磨の精鋭04」クリア後、フリー開始時に発生

小屋を見張るように配置されているスナイパーがターゲット。視野が広くやっかいなので、発見されにくい夜間に進入して、背後に回り込んでCQCなどで無力化するといい。

SIDE OPS 16

百戦錬磨の精鋭06

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「13-漆黒の下」とSIDE OPS「15-百戦錬磨の精鋭05」クリア後、フリー開始時に発生



ターゲットの背後にある高台に、スナイパーが待機している。南からスナイパーに接近し、背後からCQCを使って排除しよう。

SIDE OPS 17

百戦錬磨の精鋭07

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「14-リングワ・フランカ」クリア後、フリー開始時に発生

ターゲットとなる熟練兵は、東側の高台から狙撃して麻酔銃で眠らせてしまおう。そのあとは近くにいる装甲車に見つからないよう、高台から下りて回収すればOKだ。

SIDE OPS 18

百戦錬磨の精鋭08

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「16-売国の車列」とSIDE OPS「17-百戦錬磨の精鋭07」クリア後、フリー開始時に発生

熟練兵はツーマンセルで巡回している。柱の影に隠れながらほかの敵兵がいない場所まで尾行したら、麻酔銃でふたりとも眠らせて回収しよう。

SIDE OPS | 19

百戦錬磨の精鋭09

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「19-ロング・トレイル」とSIDE OPS「18-百戦錬磨の精鋭08」クリア後、フリー開始時に発生

敵は四方に配置されており、見つかると敵に囲まれてしまい非常に危険。ターゲットが向かっている方向を確認し、その逆方向から少しずつ近づくといい。

SIDE OPS | 20

百戦錬磨の精鋭10

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「18-ダイアモンドの虜」とSIDE OPS「19-百戦錬磨の精鋭09」クリア後、フリー開始時に発生

ランディングゾーンから北西に向かうと、すぐに護衛をつけたターゲットを確認できる。そのまま背後がとれるので、まずは護衛を麻酔銃などで無力化しよう。

SIDE OPS | 21

百戦錬磨の精鋭11

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「20-声の工場」とSIDE OPS「20-百戦錬磨の精鋭10」クリア後、フリー開始時に発生

ミッション領域の南東には地雷が設置されていることがあるため、北西から進入するといい。敵兵の数が多くツーマンセルで行動しているので、1組ずつ無力化していくこと。

SIDE OPS | 22

百戦錬磨の精鋭12

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「23-ホワイトマンバ」とSIDE OPS「21-百戦錬磨の精鋭11」クリア後、フリー開始時に発生

ターゲットは高台から南側に配置されているデコイの周辺を監視をしている。見通しもよく、強引な突破はリスクが高いため、遠回りして裏から回るか匍匐で近づこう。

SIDE OPS 27

才人を救え01

クリア報酬	30000
発生条件	SIDE OPS「5-[RIOT SMG]開発資料回収」クリア後、フリー開始時に発生

回収目標となる捕虜のすぐ近くには、敵兵が配置されている。発見されないように背後からゆっくり近付いて、麻酔銃などで無力化してしまえば、捕虜を安心して回収できる。

SIDE OPS 28

才人を救え02

クリア報酬	30000
発生条件	SIDE OPS「27-才人を救え01」クリア後、フリー開始時に発生

北西側から進入すれば敵兵に発見されず捕虜のもとへたどり着ける。部屋の前にいる敵兵だけは無力化すること。

SIDE OPS 29

才人を救え03

クリア報酬	60000
発生条件	メインミッション「8-進駐戦車隊、東へ」とSIDE OPS「28-才人を救え02」クリア後、フリー開始時に発生

北側から崖に沿って移動しつつ、捕虜のいるテントを目指そう。そのままテントの裏側から進入することで、敵兵といっさい出会うことなく捕虜を回収できる。

SIDE OPS 30

才人を救え04

クリア報酬	60000
発生条件	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」とSIDE OPS「29-才人を救え03」クリア後、フリー開始時に発生

拠点は遮蔽物が少なく、真正面から進入するのは危険。裏側から階段を使って捕虜のいる場所を目指し、あとは目の前にいる敵兵を無力化してしまえばいい。

SIDE OPS 31

才人を救え05

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「10-故郷なき虜囚」SIDE OPS「30-才人を救え04」クリア後、フリー開始時に発生

北側のランディングゾーンから作戦を開始すると、開始位置から敵や捕虜を確認できる。捕虜の近くのドラム缶を爆破すると捕虜が死亡するため、流れ弾には注意しよう。

SIDE OPS 32

才人を救え06

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「13-漆黒の下」クリア後、フリー開始時に発生

捕虜がいるポイントの周辺は敵兵の数が多いうえに遮蔽物も少なく、近付くのは困難。D-Dogをオトリに使うなどして、敵兵を捕虜から引き離してから回収に向かおう。

SIDE OPS 33

才人を救え07

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「13-漆黒の下」とSIDE OPS「31-才人を救え05」クリア後、フリー開始時に発生

敵兵は捕虜の周囲に配置されており、容易には近づけない。北西の崖に沿って進めば高台から進めるので発見されにくく、時間帯が夜間なら捕虜も回収しやすい。

SIDE OPS 34

才人を救え08

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「16-売国の車列」とSIDE OPS「32-才人を救え06」クリア後、フリー開始時に発生

遮蔽物の多い西側から接近すれば、発見される可能性を大幅に軽減できる。あとは捕虜がいる建物前の敵さえ無力化してしまえば、捕虜を回収が可能だ。

SIDE OPS 35

才人を救え09

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「17-囚われた諜報員」とSIDE OPS「33-才人を救え07」クリア後、フリー開始時に発生

開始時から敵に囲まれているため、匍匐で行動するといい。捕虜までの距離は近いが、高台からスナイパーが見張っているため、まずはスナイパーから無力化しよう。

SIDE OPS 36

才人を救え10

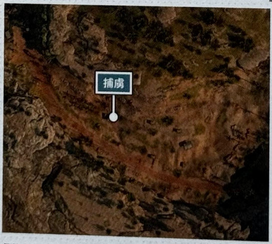
クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「17-囚われた諜報員」とSIDE OPS「35-才人を救え09」クリア後、フリー開始時に発生

捕虜が囚われている周辺には、敵兵が分散して配置されている。北側の高台付近は比較的警備が薄いため、そちらから進入すると捕虜に接近しやすい。

SIDE OPS 37

才人を救え11

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「18-ダイアモンドの虜」とSIDE OPS「34-才人を救え08」クリア後、フリー開始時に発生

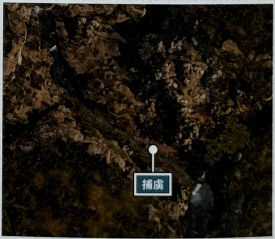


ここのSIDE OPSでは、捜索している敵兵以外に、付近にヨコスジジャッカルがいる。周囲の敵兵がヨコスジジャッカルに襲われることもあるので、その隙に捕虜を救出しよう。

SIDE OPS 38

才人を救え12

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「20-声の工場」とSIDE OPS「37-才人を救え11」クリア後、フリー開始時に発生



霧のおかげで敵兵から発見されにくい。捕虜周辺の敵をひとりずつ無力化していこう。なお、天候の影響でフルトン回収の成功率が低い場合は、支援ヘリで回収するのが得策だ。

SIDE OPS 39

才人を救え13

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「20-声の工場」とSIDE OPS「38-才人を救え12」クリア後、フリー開始時に発生

比較的敵兵が少ない東側の高台から進入して、捕虜の真上付近にいる敵兵を無力化しよう。そのあとは捕虜を回収して、離脱するといい。

SIDE OPS 40

才人を救え14

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「21-灼熱の空港」とSIDE OPS「39-才人を救え13」クリア後、フリー開始時に発生

捕虜を見張っている敵兵は人数こそ少ないが、岩がジャマで狙いにくい。物音をたて、敵兵を誘き出して倒していこう。

SIDE OPS 41

才人を救え15

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「23-ホワイトマンバ」とSIDE OPS「40-才人を救え14」クリア後、フリー開始時に発生

捕虜がいる建物は、南西側の警備が手薄となっている。そちらの入口から進入を試みる際、南側にいる敵兵を無力化しておけば、捕虜回収後の脱出がスムーズになる。

SIDE OPS 42

才人を救え16

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「26-ハント・ダウン」とSIDE OPS「41-才人を救え15」クリア後、フリー開始時に発生

北側の崖を下って捕虜のいる建物の裏側を目指せば、敵兵と鉢合わせする危険性を最小限に抑えられる。なお、上空には戦闘ヘリがいるため、匍匐で移動すること。

SIDE OPS 43
才人を救え17

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「26-ハント・ダウン」とSIDE OPS「42-才人を救え16」クリア後、フリー開始時に発生

捕虜のいる建物の周囲には、敵兵が多数存在している。まずは付近を周回する敵兵から無力化しよう。残りの敵は密集しているため、物音などで誘き出してから倒すといい。

SIDE OPS 47
迷えるヒツジの救済

クリア報酬	30000
発生条件	SIDE OPS「5-[RIOT SMG]開発資料回収」クリア後、フリー開始時に発生

目標のヒツジは、村の中央部にいる。近づくと逃げるので麻酔銃で眠らせて、安全なところへ移動してから回収しよう。

SIDE OPS 48
伝説のヒグマ捕獲

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」クリア後、フリー開始時に発生

カシミールヒグマの攻撃を受けると、一撃で重傷を負わされてしまう。接近戦は危険なため、離れた位置から少しずつダメージを与えて、逃げ出したら麻酔銃で追撃して眠らせよう。

SIDE OPS 51
惨劇の生存者01

クリア報酬	30000
発生条件	メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」クリア後、フリー開始時に発生

旧マザーベース兵は周辺を動き回っている。近づくと反撃をして逃げてしまうが、ダンボール箱をかぶった状態で近づくとこちらへ敬礼をしてきて、そのままフルトン回収できる。

SIDE OPS 52

惨劇の生存者02

クリア報酬	60000
発生条件	メインミッション「8-進駐戦車隊、東へ」とSIDE OPS「51-惨劇の生存者01」クリア後、フリー開始時に発生

麻酔銃などによる狙撃で頭を撃って眠らせよう。狙い撃つのが難しい場合はPENTAZEMINを使うといい。手ぶれがなくなり、簡単に照準を合わせられる。

SIDE OPS 53

惨劇の生存者03

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「16-売国の車列」とSIDE OPS「52-惨劇の生存者02」クリア後、フリー開始時に発生

20m付近まで接近すると、睡眠ガスを発生させるグレネードを投げてくる。なお、ガスの効果範囲内に旧マザーベース兵を誘い出せば、眠らせることが可能だ。

SIDE OPS 54

惨劇の生存者04

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「20-声の工場」とSIDE OPS「53-惨劇の生存者03」クリア後、フリー開始時に発生

このSIDE OPSに登場する旧マザーベース兵は、こちらに気づくとスタングレネードを投げてくる。麻酔弾のスナイパーライフルで、遠距離から狙撃するのも手だ。

SIDE OPS 55

惨劇の生存者05

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「23-ホワイトマンバ」とSIDE OPS「54-惨劇の生存者04」クリア後、フリー開始時に発生

ほかの旧マザーベース兵とは異なり、ライオットシールドを装備している。シールドを構えるとやっかいなため、気づかれない距離から麻酔弾のスナイパーライフルで狙撃しよう。

SIDE OPS 61

よく囚われる男01

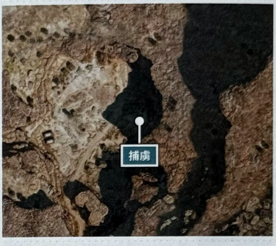
クリア報酬	60000
発生条件	メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」クリア後、フリー開始時に発生

捕虜がいる建物の裏手から排水口を匍匐で進むと、敵兵に気づかれず建物内に進入可能だ。道中に配置されている敵兵は、無力化して物陰に隠しておくといい。

SIDE OPS 62

よく囚われる男02

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「7-臨時会合を狙え」とSIDE OPS「61-よく囚われる男01」をクリア後、フリー開始時に発生



スマセ砦によく囚われる男と、彼が見つけた捕虜が囚われている。周辺には敵兵が配置されているため、見つからないようにひとりずつ無力化してからふたりを回収だ。

SIDE OPS 63

よく囚われる男03

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「19-ロング・トレイル」クリア後とSIDE OPS「62-よく囚われる男02」をクリア後、フリー開始時に発生

東側の建物の屋上にいる捕虜は、東側にある鍵のかかったフェンスから進入すると回収しやすい。西側に向かう際は、スナイパー数人が見張っているので匍匐で進もう。

SIDE OPS 66

強靭なる兵士を討て01

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「7-臨時会合を狙え」クリア後、フリー開始時に発生

監視所にいるふたりの敵兵がターゲット。回収しても殺害してもミッションは完了となるが、防御力が高いため銃撃が通用しない。背後からのCQCで無力化しよう。

SIDE OPS 67

強靱なる兵士を討て02

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」とSIDE OPS「66-強靱なる兵士を討て01」クリア後、フリー開始時に発生

敵は高台を巡回している。遠距離からの銃撃は効果が薄いため、匍匐で背後から接近し、CQCで無力化しよう。

SIDE OPS 68

強靱なる兵士を討て03

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「10-故郷なき虜囚」とSIDE OPS「67-強靱なる兵士を討て02」クリア後、フリー開始時に発生

敵兵は3人。ひとりは高台に登ろうとするので、見つからないようにほかのふたりまで接近し、CQCで拘束しよう。あとは高台の敵を無力化するだけだ。

SIDE OPS 69

強靱なる兵士を討て04

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「13-漆黒の下」とSIDE OPS「68-強靱なる兵士を討て03」クリア後、フリー開始時に発生

岩に隠れながら移動すれば接近しやすい。まずは南で孤立している敵兵を狙い、そのあとに残ったふたりを無力化しよう。

SIDE OPS 70

強靱なる兵士を討て05

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「14-リングワ・フランカ」クリア後、フリー開始時に発生

敵兵は多くないため、戦闘を避けつつ無力化していくのがオススメ。敵はツーマンセルで行動するため、まずは高台から死角になった敵兵を狙っていこう。

SIDE OPS | 71

強靱なる兵士を討て06

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「18-ダイアモンドの虜」とSIDE OPS「70-強靱なる兵士を討て05」クリア後、フリー開始時に発生

まず狙うべきは監視塔の上にいる敵兵。あとは監視塔を下りてひとりずつCQCで倒すほか、グレネードでヘルメットを吹き飛ばしてから麻酔銃で眠らせるのも手だ。

SIDE OPS | 72

強靱なる兵士を討て07

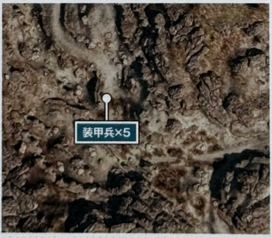
クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「13-漆黒の下」とSIDE OPS「69-強靱なる兵士を討て04」クリア後、フリー開始時に発生

対象は4人で、それぞれツーマンセルで行動している。高低差のある場所を巡回するため、下側のふたりを狙うと上の敵兵に発見されやすい。まずは上側の敵を狙おう。

SIDE OPS | 73

強靱なる兵士を討て08

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「17-囚われた諜報員」とSIDE OPS「72-強靱なる兵士を討て07」クリア後、フリー開始時に発生



敵兵は分散して行動しているため、個別に無力化していくことになる。敵兵の数は東側の人数がひとり少ないため、東側から進入して確実に敵兵の数を減らしていこう。

SIDE OPS | 74

強靱なる兵士を討て09

クリア報酬	120000
発生条件	メインミッション「19-ロング・トレイル」とSIDE OPS「71-強靱なる兵士を討て06」クリア後、フリー開始時に発生

ターゲットとなる敵兵は、つねにツーマンセルで行動している。森で姿を隠しながら狙撃したり、移動ルートにM21 D-MINEを仕掛けるなどして倒すといい。

SIDE OPS 75

強靱なる兵士を討て10

クリア報酬	120000
発生条件	メインミッション「20-声の工場」とSIDE OPS「74-強靱なる兵士を討て09」クリア後、フリー開始時に発生

ターゲットの敵兵は、東側の高台にいる者から倒していくといい。そのあとは高台からミサイルなどで攻撃しつつ、身を隠して各個撃破していく戦法がオススメだ。

SIDE OPS 76

強靱なる兵士を討て11

クリア報酬	120000
発生条件	メインミッション「21-灼熱の空港」とSIDE OPS「75-強靱なる兵士を討て10」クリア後、フリー開始時に発生

ランディングゾーンからの距離は遠いが、遮蔽物の多い南西側から進入しよう。崖下にいる4人の敵兵はグループで動いているので、ミサイルなどで同時に排除するといい。

SIDE OPS 77

強靱なる兵士を討て12

クリア報酬	120000
発生条件	メインミッション「23-ホワイトマンバ」とSIDE OPS「76-強靱なる兵士を討て11」クリア後、フリー開始時に発生

敵兵の数が多いので、戦闘になった場合は一度引いて体制を整えよう。クワイエットをバディにしていれば狙撃でヘルメットを弾いてくれるため、ヘッドショットを狙いやすくなる。

SIDE OPS 82

エメリッヒ接触

クリア報酬	60000
発生条件	メインミッション「7-臨時会合を狙え」「8-進駐戦車隊、東へ」「9-装甲部隊を急襲せよ」「10-故郷なき虜囚」のうち、3つ以上クリア。かつ、マザーベースに「医療プラットフォーム」が完成済み

目的地まで到達すると、自動的にクリアとなる。進入することになるセラク発電所には敵兵が多数いるが、発電所の北側は比較的警備が手薄となっているので利用しよう。

SIDE OPS 83

地雷撤去PKO 01

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」クリア後、フリー開始時に発生

夜に作戦を開始すれば、地雷が発しているセンサーが見えやすくなる。東側にセンサーを向けて設置されている地雷が多いため、西側から移動すれば安全に回収が可能だ。

SIDE OPS 84

地雷撤去PKO 02

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「10-故郷なき虜囚」とSIDE OPS「83-地雷撤去PKO 01」クリア後、フリー開始時に発生

「地雷撤去PKO 01」同様、夜間にミッションを開始するのがオススメ。地雷は草むらに隠されて配置されているため、「NVG」を装備して場所を特定してもいい。

SIDE OPS 85

地雷撤去PKO 03

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「14-リングワ・フランカ」クリア後、フリー開始時に発生

地雷のセンサーは南側に向けて設置されているものが多い。バディとしてD-Dogを連れていれば、地雷の場所を感知してくれるため、発見しやすくなる。

SIDE OPS 86

地雷撤去PKO 04

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「17-囚われた諜報員」とSIDE OPS「84-地雷撤去PKO 02」クリア後、フリー開始時に発生

地雷を銃で撃って撤去すると、付近の敵兵が爆発の音で警戒態勢に入り、動き回りはじめる。可能なかぎり、地雷の背後ギリギリまで近づいてから回収すること。

SIDE OPS 87

地雷撤去PKO 05

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「21-灼熱の空港」とSIDE OPS「85-地雷撤去PKO 03」クリア後、フリー開始時に発生

谷の部分に全部で9個の地雷が設置されている。周辺に敵兵や野生動物などはいないので、焦らず撤去していこう。なお、接触して起爆させても撤去したことになる。

SIDE OPS 88

地雷撤去PKO 06

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「26-ハント・ダウン」とSIDE OPS「87-地雷撤去PKO 05」クリア後、フリー開始時に発生

地雷地帯のすぐ近くには監視所がある。そこに配置されている敵兵に見つかってしまわないように、しゃがみや匍匐で地雷を撤去していくのが安全だ。

SIDE OPS 93

装甲車部隊を叩け01

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「8-進駐戦車隊、東へ」クリア後、フリー開始時に発生

対象となる敵のうち、装甲車以外の敵兵4体は遠距離からの狙撃で安全に倒そう。なお、装甲車はフルトン装置の「+CARGO 2」があればフルトン回収が可能だ。

SIDE OPS 94

装甲車部隊を叩け02

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」とSIDE OPS「93-装甲車部隊を叩け01」クリア後、フリー開始時に発生

装甲車部隊の周辺は高台に囲まれているので、スナイパーライフルで狙撃しやすい。狙撃で敵兵6体を排除したら、装甲車も高台からグレネードを投げて破壊しよう。

SIDE OPS **95**

装甲車部隊を叩け03

クリア報酬	140000
発生条件	メインミッション「10-故郷なき虜囚」とSIDE OPS「94-装甲車部隊を叩け02」クリア後、フリー開始時に発生

まずは南北の高台にいる2組の敵兵を倒し、つぎに地上にいる1組を高台から狙撃で撃破。残る装甲車2台も、高台から岩陰に隠れつつグレネードで攻撃しよう。

SIDE OPS **96**

装甲車部隊を叩け04

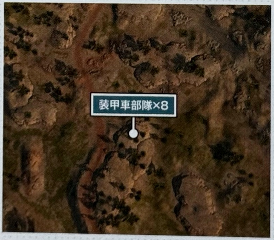
クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「14-リングワ・フランカ」クリア後、フリー開始時に発生

戦闘になると耐久度の高い装甲車が非常にやっかい。まずは装甲車周辺の敵兵を麻酔銃などで無力化したあとに、迫撃砲を利用して装甲車を破壊しよう。

SIDE OPS **97**

装甲車部隊を叩け05

クリア報酬	180000
発生条件	メインミッション「18-ダイアモンドの虜」とSIDE OPS「96-装甲車部隊を叩け04」クリア後、フリー開始時に発生



2台の装甲車を見張るように、2ヵ所にスナイパーが配置されている。まずは残しておくと面倒なスナイパーに接近して排除。それから装甲車への攻撃へ移ろう。

SIDE OPS **98**

装甲車部隊を叩け06

クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「23-ホワイトマンバ」とSIDE OPS「97-装甲車部隊を叩け05」クリア後、フリー開始時に発生

戦闘ヘリのほかにスナイパーがふたりいて、北東から部隊に近づこうとすると思うように動けない。北西から進む場合、巡回する4人組にさえ気をつければいいのでオススメだ。

SIDE OPS 107
伝説のガンスミス回収

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「13-漆黒の下」をクリア

建物が多く、近寄るのは容易だがターゲットには護衛が3人ついている。音などで注意を引き、4人の動きが一瞬止まったところへ接近し、連続でCQCを狙おう。

SIDE OPS 108
続・伝説のガンスミス回収

クリア報酬	80000
発生条件	SIDE OPS「107-伝説のガンスミス回収」をクリア後、フリー中に空中司令室で発生

ターゲットの周辺には多数の敵兵が配置されており、接近するのは難しい。ベースキャンプの中央に敵兵を誘い出したあと、南側から迂回して回収を目指そう。

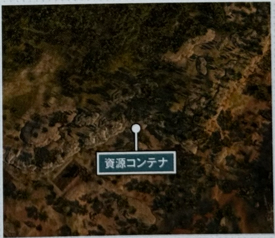
SIDE OPS 109
新・伝説のガンスミス回収

クリア報酬	80000
発生条件	SIDE OPS「108-続・伝説のガンスミス回収」をクリア後、フリー開始時に発生

捕虜を運び出す前に、建物を出てすぐのところにいる敵兵を無力化しておこう。そうすれば、建物を出た時点でフルトン回収が可能になるため効率がいい。

SIDE OPS 110
盗掘された資源

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「13-漆黒の下」クリア後に発生



目標となる資源コンテナをフルトン回収するには、ツール「+CARGO 2」が必須。資源コンテナ周辺の敵は、すべて無力化するかべつの場所に誘い出そう。

SIDE OPS 111

クワイエット訪問

クリア報酬	30000
発生条件	クワイエット回収後に1ミッションクリア。かつメインミッション「14-リングワ・フランカ」クリア後、フリー開始時または空中司令室移動時に発生

医療プラットフォームの指定位置に向かうと開始される。クリアするとクワイエットがバディとして選べるようになるため、開放されたらすぐクリアしておくこと。

SIDE OPS 112

最重要人物

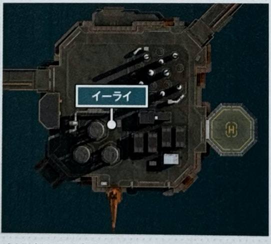
クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「17-囚われた諜報員」クリア後、フリー開始時に発生（前作特典で加入するスタッフHIDEOが居る場合）。メインミッション「43-死してなおも輝く」クリア後、フリー開始時に発生（HIDEOが居ない場合）

東からの進入が警備も手薄でオススメだ。捕虜付近の建物まで行くと高低差もあって視界が悪いため、あらかじめ双眼鏡などで敵をマーキングしておこう。

SIDE OPS 113

イーライからの挑戦

クリア報酬	120000
発生条件	メインミッション「26-ハント・ダウン」クリア後。かつ研究開発プラットフォームの甲板数が2つ以上のときフリー開始時に発生



イーライはスタングレネードなどで攻撃したあと、つぎの攻撃のチャンスがくるまで身を隠してしまう。彼が逃げた方向を覚えておき、見つからないように接近してから攻撃しよう。

SIDE OPS 114

戦車部隊を蹴散らせ01

クリア報酬	80000
発生条件	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」クリア後、フリー開始時に発生

南西方面の岩場にはスナイパーが隠れているため、最優先で排除しよう。そのあとは、すぐ近くに配置された迫撃砲を使えば、戦車と兵士を一掃可能だ。

SIDE OPS 115

戦車部隊を蹴散らせ02

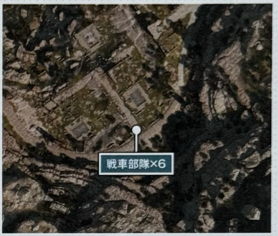
クリア報酬	100000
発生条件	メインミッション「10-故郷なき虜囚」とSIDE OPS「114-戦車部隊を蹴散らせ01」クリア後、フリー開始時に発生

部隊に近づくためのルートは、敵の背後がとれる南側からがオススメだ。戦車は片方だけを壊すと警戒されるので、両方にC-4を設置し、2台同時に破壊するといい。

SIDE OPS 116

戦車部隊を蹴散らせ03

クリア報酬	90000
発生条件	メインミッション「13-漆黒の下」とSIDE OPS「115-戦車部隊を蹴散らせ02」クリア後、フリー開始時に発生



ターゲットに含まれる戦闘ヘリは、追尾性があるミサイルでないと撃墜が難しい。ランディングゾーンに到着したら、最初にヘリに搭載されているガトリング砲で撃墜しておこう。

SIDE OPS 117

戦車部隊を蹴散らせ04

クリア報酬	140000
発生条件	メインミッション「16-売国の車列」クリア後、フリー開始時に発生

SIDE OPS116と同様に、最初に戦闘ヘリを撃墜しておこう。そのあとは、戦車の後方を見張っているスナイパーを倒し、迫撃砲やC-4で戦車を破壊すればミッションクリアだ。

SIDE OPS 118

戦車部隊を蹴散らせ05

クリア報酬	180000
発生条件	メインミッション「26-ハント・ダウン」とSIDE OPS「117-戦車部隊を蹴散らせ04」クリア後、フリー開始時に発生

SIDE OPS116やSIDE OPS117と同様に最初にヘリを撃墜する。戦車の後方をスナイパーが見張っているため、戦車にC-4を設置する前にスナイパーを無力化しよう。

SIDE OPS 151
射撃訓練（司令部プラットフォーム）

クリア報酬	30000
発生条件	司令部プラットフォームが4つすべて完成すると発生

射撃訓練を開始するとターゲットが配置されるが、その多くはヘリコプターのランディングゾーンから見ると狙いやすい。開始したらランディングゾーンへ移動しよう。

SIDE OPS 152
射撃訓練（研究開発プラットフォーム）

クリア報酬	30000
発生条件	研究開発プラットフォームが完成すると発生

パイプの上、建物の中など、見えにくい場所に配置されたターゲットが多く難易度が高い。パイプを登るなどして素早くターゲットに近づく必要があることを覚えておこう。

SIDE OPS 153
射撃訓練（支援班プラットフォーム）

クリア報酬	30000
発生条件	支援班プラットフォームが完成すると発生

射撃訓練の開始位置から、ほとんどのターゲットを狙うことができる。なお、一部のターゲットは開始位置から狙えないので、その場合は奥へ進んでみるといい。

SIDE OPS 154
射撃訓練（拠点開発プラットフォーム）

クリア報酬	30000
発生条件	拠点開発プラットフォームが完成すると発生

開始位置から大半のターゲットを狙える。ただし、コンテナの配置状況によっては見えにくいターゲットがあるので、開始位置でひととおりのターゲットを壊したら移動してみよう。

SIDE OPS 155 射撃訓練（諜報班プラットフォーム）

クリア報酬	30000
発生条件	諜報班プラットフォームが完成すると発生

スタートしたら、開始位置から下のほうへ向かいながらターゲットを壊していこう。なお、最後のターゲットは外にあるため、見つからない場合は外を捜索してみるといい。

SIDE OPS 156 射撃訓練（医療プラットフォーム）

クリア報酬	30000
発生条件	医療プラットフォームが完成すると発生

ほかのプラットフォームでの射撃訓練と比べると、比較的難易度が低く、クリアしやすい。射撃訓練のSIDE OPSが発生したら、最初にプレイするのがオススメだ。

SIDE OPS 157 射撃訓練（戦闘班プラットフォーム）

クリア報酬	30000
発生条件	戦闘班プラットフォームが完成すると発生

スタートしたら、開始位置から北へ向かいながらターゲットを壊していく。なお、アンテナの上にもターゲットが配置されているため、見逃さないように上側にも気を配ろう。

FILE:05

射撃訓練クリアのコツ

すべての射撃訓練は、ターゲットが35個、制限時間が5分と決まっているが、プラットフォームによってターゲットの配置場所が変わるため、同じ条件でも難易度が格段に違う。クリアタイムを短縮するためには、繰り返しプレイして配置されるターゲットの場所を正確に把握することが大切だ。また、プラットフォーム内では非殺傷武器しか使えないため、アサルトライフルなど使いやすい武器をゴム弾化して使うといい。このほかに、下に挙げたポイントを覚えておくとクリアしやすいはずだ。

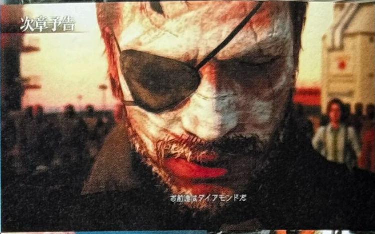
射撃訓練クリアのための覚え書き

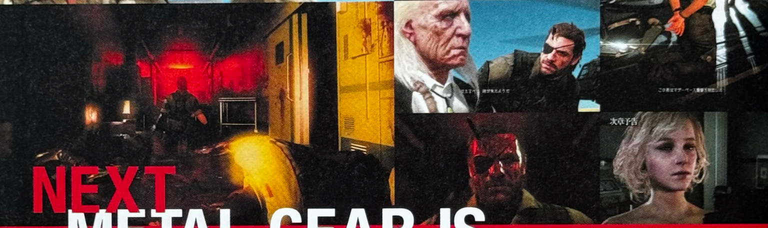
- ゴム弾化したアサルトライフルやサブマシンガンなどの開発を進めておく
- 高い位置のターゲットを見逃しやすいため、左右だけでなく上下にも気を配る
- 遠くのターゲットを狙う際は、主観視点に切り替える

復讐の果てに 衝撃の第二章が始まる！

復讐を果たしても物語は終わらない。第二章では、さらなる衝撃的な展開がプレイヤーを待ち受けている。蔓延る病、スタッフたちに広まる疑念、静かなる相棒との別れ、ミラーのハンバーガー……。解決し回避する術はあるのだろうか。

ボスへの報復は……？





NEXT METAL GEAR IS……

戦況を一変させる 驚異の装備が登場！

マザーベースが発展すれば、驚くべき新装備の数々を開発可能。落雷を発生させる義手、敵をワームホールに吸い込む回収装置、これらの装備は戦況を一変させる能力を秘めている。

熟練者でも苦戦必至！ 新しい形式のミッションが出現！

敵に発見されたら即ミッション失敗となってしまう「完全ステルス」や、装備をすべて現地調達する「SUBSISTENCE」、極限の戦いが待ち受ける「EXTREME」など、第二章では新しい形式のミッションに挑戦できるようになる。

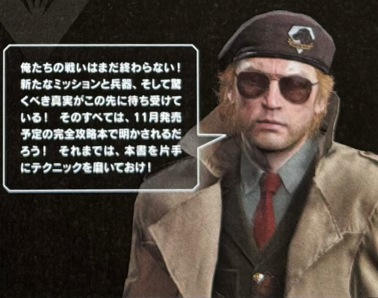
第二章以降に遂行できるメインミッションとSIDE OPS

メインミッション

- 知りすぎた男
- 「SUBSISTENCE」通信網破壊指令
- 「EXTREME」装甲部隊を急襲せよ
- ジャングルの遺留品
- 「完全ステルス」赤道のウォーカーギア
- 「EXTREME」売国の車列
- 異形の調査報告
- 「完全ステルス」バイオニクスの権威
- 「EXTREME」静かなる暗殺者
- 終わりなき代理戦争
- 「EXTREME」極限環境微生物
- 死してなお輝く
- 「完全ステルス」漆黒の下
- 静かなる消失
- ???
- 「完全ステルス」灼熱の空港
- 「EXTREME」コードトーカー
- 「SUBSISTENCE」進駐戦車隊、東へ
- 「EXTREME」サヘラントロプス

SIDE OPS

- 百選練磨の精鋭13
- 百選練磨の精鋭14
- 百選練磨の精鋭15
- 百選練磨の精鋭16
- 才人を救え18
- 才人を救え19
- 才人を救え20
- 伝説のトキ捕獲
- 伝説のジャッカル捕獲
- 惨劇の生存者06
- 惨劇の生存者07
- 惨劇の生存者08
- 惨劇の生存者09
- 惨劇の生存者10
- よく囚われる男04
- よく囚われる男05
- 強靭なる兵士を討て13
- 強靭なる兵士を討て14
- 強靭なる兵士を討て15
- 強靭なる兵士を討て16
- 地雷撤去PKO 07
- 地雷撤去PKO 08
- 地雷撤去PKO 09
- 地雷撤去PKO 10
- 装甲車部隊を叩け07
- 装甲車部隊を叩け08
- 装甲車部隊を叩け09
- 装甲車部隊を叩け10
- 装甲車部隊を叩け11
- 装甲車部隊を叩け12
- 装甲車部隊を叩け13
- 装甲車部隊を叩け14
- 最重要人物
- 戦車部隊を蹴散らせ06
- 戦車部隊を蹴散らせ07
- 戦車部隊を蹴散らせ08
- 戦車部隊を蹴散らせ09
- 戦車部隊を蹴散らせ10
- 戦車部隊を蹴散らせ11
- 戦車部隊を蹴散らせ12
- 戦車部隊を蹴散らせ13
- 戦車部隊を蹴散らせ14
- 彷徨える傀儡01
- 彷徨える傀儡02
- 彷徨える傀儡03
- 彷徨える傀儡04
- 彷徨える傀儡05
- 彷徨える傀儡06
- 彷徨える傀儡07
- 彷徨える傀儡08
- 彷徨える傀儡09
- 彷徨える傀儡10
- 彷徨える傀儡11
- 彷徨える傀儡12
- 彷徨える傀儡13
- 彷徨える傀儡14
- 彷徨える傀儡15
- 疑惑の証拠品
- 燃え尽きた男
- 脱走少年捜索01
- 脱走少年捜索02
- 脱走少年捜索03
- 脱走少年捜索04
- 脱走少年捜索05
- クワイエット確保



メタルギア ソリッド V ファントムペイン
公式ガイド：ザ ベーシックス

2015年9月11日　初版発行

発行人	浜村弘一
編集人	坂本武郎
編集長	林克彦
副編集長	千葉久子
生産管理局	森村利佐
印刷	図書印刷株式会社

発行　株式会社KADOKAWA・DWANGO
〒104-8441　東京都中央区築地1-13-1　銀座松竹スクエア
電話　0570-060-555（ナビダイヤル）
http://info.kadokawadwango.co.jp/

発売元　株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
http://www.kadokawa.co.jp/

編集	野口美千生
企画・構成・執筆	株式会社キュービスト（QBIST） 花澤高宏／手代森信人／関口大和／津房亜紀 有限会社チョップ 四家秀一／片山武／津野知広／田村匡章 高山浩司／吉川哲弥／浜野曜平／中村仁嗣
デザイン	株式会社キュービスト（QBIST） 川口景子／大野紫苑／下小薗一郎／谷本馨 株式会社RUHIA
監修・協力	株式会社コナミデジタルエンタテインメント

●本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化）等並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL：http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電　話：0570-060-555（土日祝日を除く12:00～17:00）
メール：support@ml.enterbrain.co.jp

※メールの場合は、書籍名をご明記ください。
※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。
　また、記載内容以外の攻略方法やゲーム情報などにはお答えできません。

"PS"、"PlayStation"および"PS3"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"PS4"は同社の商標です。

本商品は、株式会社コナミデジタルエンタテインメントとの契約により許諾された権利を利用して、株式会社KADOKAWA・DWANGOが製造したものです。

©2015 Konami Digital Entertainment
©2015 KADOKAWA DWANGO CORPORATION

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-733049-8
C0076
Printed in JAPAN

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

アーマード・コア ヴァーディクトデイ 公式設定資料集 -the AFTER-	2800円
英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ 公式パーフェクトガイド	1900円
俺の屍を越えてゆけ 公式設定画集	3700円
俺の屍を越えてゆけ2 公式指南書	1800円
カプコンビジュアルワークス 2004-2014	3600円
ガンダムブレイカー 2 パーフェクトガイド	1900円
ガンホー公認 パズドラZ 角満式 超モンスター図鑑	1200円
逆転裁判5 公式ビジュアルブック	1900円
ゴッドイーター &ゴッドイーター 2 ビジュアルアートワークス	2600円
ゴッドイーター 2 レイジバースト ファイナルコンプリートガイド	2500円
実況パワフルプロ野球2014 公式パーフェクトガイド	1900円
シャイニング・レゾナンス コンプリートガイド	1900円
シャイニング・レゾナンス ビジュアル設定資料集	2300円
新・世界樹の迷宮1&2 公式設定資料集	3000円
新・世界樹の迷宮2 ファフニールの騎士 公式パーフェクトガイド	1900円
真・女神転生Ⅳ 公式コンプリートガイド	1800円
スプラトゥーン コウリャク&イカ研究白書	1600円
SEGA feat. HATSUNE MIKU Project 5th Anniversary Book	2700円
セブンスドラゴン2020&2020-Ⅱ VISUAL COLLECTION	2800円
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D パーフェクトガイド	1300円
閃乱カグラ2 -真紅- 公式パーフェクトバイブル+イラスト集	2400円
絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode 絶対絶望の公式設定資料集	2700円
ダービースタリオンGOLD 全書	1800円
第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇 パーフェクトバイブル	1900円
第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇 パーフェクトバイブル	1900円
大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS ファイティングパーフェクトガイド・極	1500円
ダンガンロンパ1・2 Reload 超高校級の公式設定資料集 -再装填-	3500円
テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア ファンズバイブル	2100円
テイルズ オブ ゼスティリア パーフェクトガイド	1900円
デビルサバイバー 2 ブレイクレコード　公式パーフェクトガイド	2200円
テラバトル アートワークス	3200円
テラバトル 公式攻略ガイド 1stピリオド	1500円
とびだせ どうぶつの森 かんぺきガイドブック	1200円
とびだせ どうぶつの森 デザインのある暮らし	950円
バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション 公式ガイドブック	1800円
バイオハザード6 公式コンプリートガイド	1800円
初音ミク -Project DIVA- F 2nd メモリアルファンブック	2600円
ハンター大全4	2500円
ファイアーエムブレム 覚醒 パーフェクトガイドブック	1600円
ファンタシースター ノヴァ パーフェクトバイブル	2700円
ファンタジーライフ 公認 充実ライフ コンプリートガイド	1700円
ブラッドボーン 公式パーフェクトガイド	2200円
プロ野球スピリッツ2015 公式パーフェクトガイド	2000円
ペルソナ4 公式設定画集	1700円
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ&ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド 超公式設定資料集	3500円
ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス 公式パーフェクトガイド	1600円
ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス 公式設定資料集	1900円
ベヨネッタ2 クライマックスバイブル	2100円
牧場物語 つながる新天地 公式パーフェクトガイド	1600円
マリオカート8 パーフェクトガイド∞	1200円
モンスターハンター 4G 公式ガイドブック	2500円
龍が如く 維新! 完全攻略極ノ書	1700円
龍が如く0 誓いの場所　完全攻略極ノ書	1800円
ルイージマンション2 カンペキガイドブック	1300円
ルーンファクトリー 4 公式パーフェクトガイド	1800円

※記載いたしました価格は税抜き価格となります。

ISBN978-4-04-733049-8
C0076 ¥900E

定価 本体900円 + 税
発行：
株式会社 KADOKAWA・DWANGO

enterbrain

9784047330498

1920076009006

DIAMOND DOGS

METAL GEAR SOLID V : THE PHANTOM PAIN　OFFICIAL GUIDE : THE BASICS

© 2015 Konami Digital Entertainment